Indice Strutturale

Studio·Role·Game·Poly·Books·7 – SRGPB7 – “PoliLibri di Ruolo”....3
I gruppi di coautori della PluriLogia – documento di analisi critica note....3
Una statistica “bibliometrica” preliminare (*most updated* snapshot : *Marzo* 2023)....4
Generi : tavola comparativa (preliminare) – v. dopo....5
Studio·Role·Game·Poly·Books·7 – SRGPB7 – “PoliLibri di Ruolo”....11
I gruppi di coautori della PluriLogia –....11
I PoliLibri : cosa sono i Libri Paralleli o PoliLibri (da cui il nome Poly Books 7)....12
I leitmotivs (temi conduttori comuni ed atomi da costruzione delle branche della PluriLogia)....12
Le genesi – ispirazioni ancestrali....12
La fase UNO....16
La fase DUE....19
Scenari futuri (Fase TRE e SEQUEL, PREQUEL)....22
Generi letterari delle singole branche....24
Tecnologie ed ambientazione....27
Considerazioni aspecifiche....30
Cartine, mappe....30
Manicheismo dicotomico....31
La “VOCE NARRANTE” : peculiarità, typo (ed altre convenzioni meramente tipografiche)....33
Atomi da costruzione : gli archetipi o leitmotiv....35
I cosiddetti personaggi ‘funzionali’....36
L’energumeno / l’omone....38
Indicazioni sui cosiddetti “fattori di potenza”....42
Tratti esteriori caratteristici....44
Carattere....46
I rapporti dei pezzi grossi con sesso e lussuria (e l’amore)....48
Sparring partners....54
I Gatti e i felini in generale (e la Magia)....55
Personaggi femminili nelle varie saghe gemelle....58
Le protagoniste....59
I molteplici canoni estetici e le radici della matrice archetipica femminile....59
Il “canone ELFICO” dell’universo di J. R. R. Tolkien....61
Canoni “manga”, “metal” e dark – gotici....62
Istanziazioni archetipiche dello stereotipo Elfico di Oscar / Taarna / Lady Death....63
Altre figure femminili di un certo conto, al di fuori dell’archetipo standard....66
Le rosse....67
Ràllen....68

Zvìrren....68
Ryondhàim O'Reyll....68
Altre....69
Le "peccatrici" predestinate....70
Lesbodrammi....72
Le parafemmine....74
Figure femminili atipiche (specialmente non di primo piano)....75
Il leitmotiv del popolo eletto / oppresso e della rivalsa....76
Il leitmotiv animalista....80
Le spade, e gli altri strumenti del potere....81
Il tema della "Compagnia"....84
La divinità e l'elemento schiettamente sopranaturale....85
Alieni....88
Il leitmotiv del "Marchio"....89
Il leitmotiv della "pietra vivente" e delle Torri Infinite....89
Il più illustre assente (il leitmotiv distopico Orwelliano Huxleyiano)....90
Altri illustri leitmotiv assenti....92
About Us....93

Studio·Role·Game·Poly·Books·7 – SRGPB7 – “PoliLibri di Ruolo”

Manifesto della PluriLogia e delle sue “branche” (PoliLibri)

I gruppi di coautori della PluriLogia – documento di analisi critica [note]

Gruppo		Nickname	Ruoli principali
Vì	Tarcìsio Astronnàrdi	‘Vì’	**revisore**, SciFi, consulenza scientifica, parti epiche – patriottiche, Russian Stuff, armi moderne
Q	Ermenegìsto Sarchiavizzàni	‘Tòtoro’	Fantasy, mitologia greca, Gatti, nomi, armi antiche
	Arielle Heulengale	‘Vixykatt’	Fantasy, mitologia e leggende gaeliche e norrene, nomi, romance, Gatti
Zeta	Lenore Föwlinger	‘Dæmonya’	psicologia, genere erotico, bozze a matita
	Pasquale Funo–Heinz	‘Citicispo’	psicologia, genere erotico
Pàncer	Romèsto Trincagliùto	‘Doréamon’	SciFi, Gatti, consulenza storica / sociologica, mappe e cartine
¿♠	…	‘Riddler’	Interrogativi, bizzarrie eccentriche. Pseudo Gatti. Demonologia. 3D ‘constructive geometry’

Una statistica "bibliometrica" preliminare (most updated snapshot : Marzo 2023)

Statistiche (carichi di lettura)	PAROLE	CARATTERI (con spazi)	CARATTERI (senza spazi)
Cronache_di_Constance_e_delle_Stirpi_Originarie_dei_Guardiani_4	497969	3174668	2681530
La_Terza_Guerra_Interrogativa__15	427444	2714969	2291079
Ìrongard_Nuovi_Spunti_34	355534	2266789	1914195
G_E_G_di_Napoli_19	383399	2366642	1987065
Napoli_Libro_Secondo__31	112462	700768	589223
I_Venti_del_Giravàgo__37	388669	2465998	2076258
Rocca_di_Stella___Vol_1__15	388606	2446465	2061604
La_Parola_Sepolta_28	315839	1952687	1639397
Totali PluriLogia	2869922	18088986	15240351
La_Sacra_Bibbia_Edizione_CEI_2008 (1797 pagine)	806407	4548407	3830829

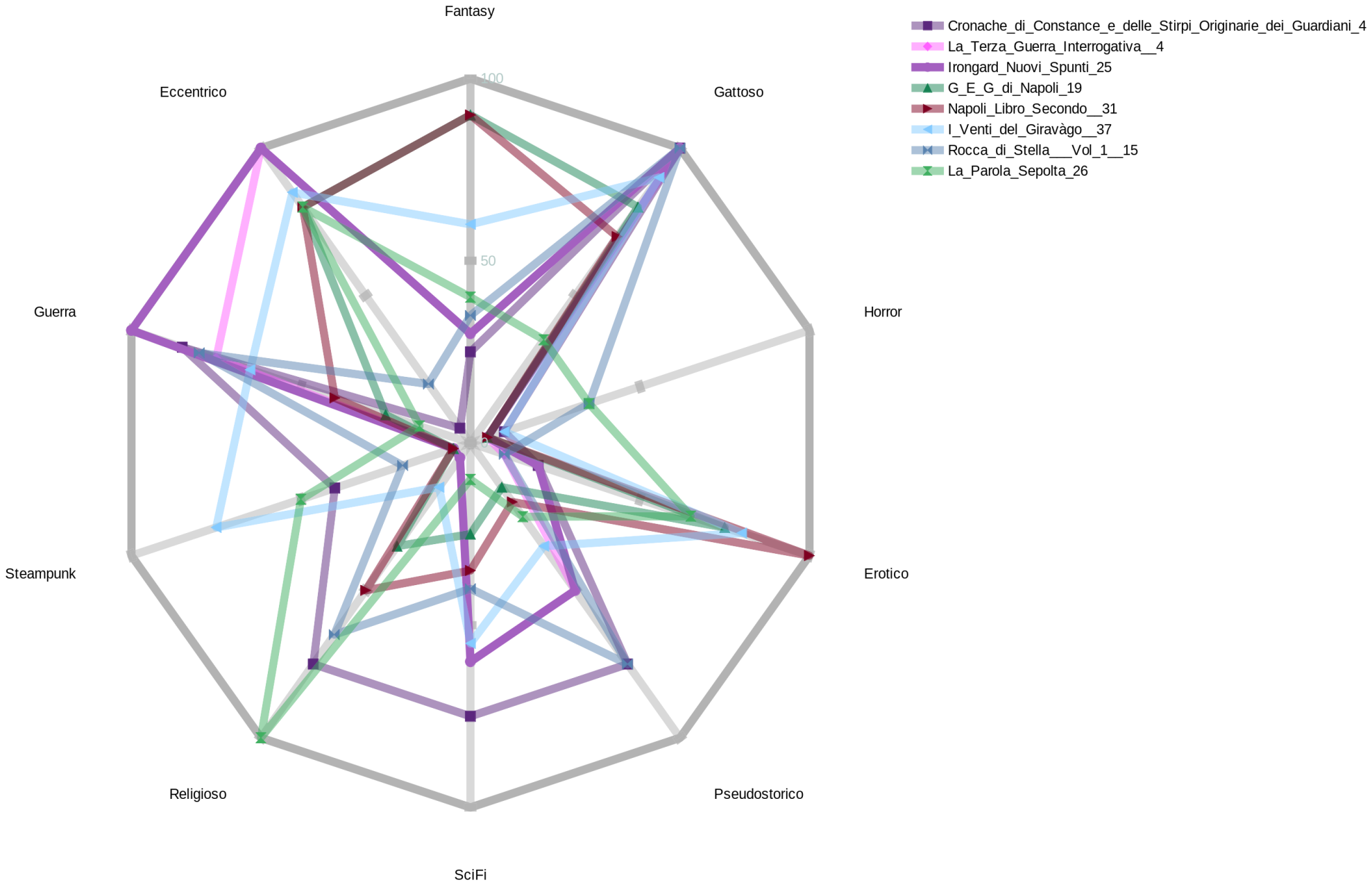
Generi : tavola comparativa (preliminare) – v. dopo

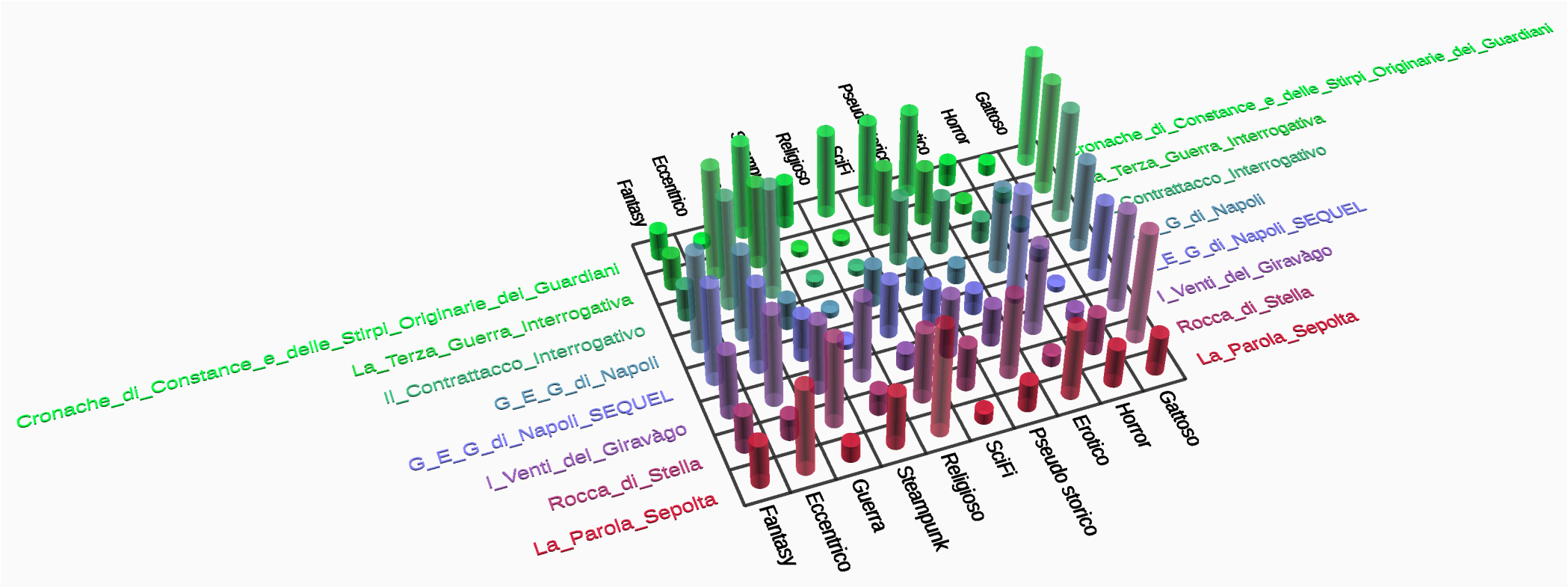
Categorie letterarie (parametri indicatori rilevati e analizzati) N.B. *alcuni punteggi sono stati attribuiti a maggioranza semplice in quanto non si è raggiunto verdetto unanime*	Fantasy	Eccentrico	Guerra	Steampunk	Religioso	SciFi	Pseudo storico	Erotico	Horror	Gattoso
Cronache_di_Constance_e_delle_Stirpi_Originarie_dei_Guardiani_4	25	5	85	40	75	75	75	20	10	100
La_Terza_Guerra_Interrogativa__4	30	100	75	5	5	60	50	10	5	100
Ìrongard_Nuovi_Spunti_25	30	100	100	5	5	60	50	20	5	100
G_E_G_di_Napoli_19	90	80	25	5	35	25	15	75	5	80
Napoli_Libro_Secondo__31	90	80	40	5	50	35	20	100	5	70
I_Venti_del_Giravàgo__37	60	85	65	75	15	55	35	80	10	90
Rocca_di_Stella___Vol_1__15	35	20	80	20	65	40	75	10	35	100
La_Parola_Sepolta_26	40	80	15	50	100	10	25	65	35	35
Totali di colonna	400	550	485	205	350	360	345	380	110	675

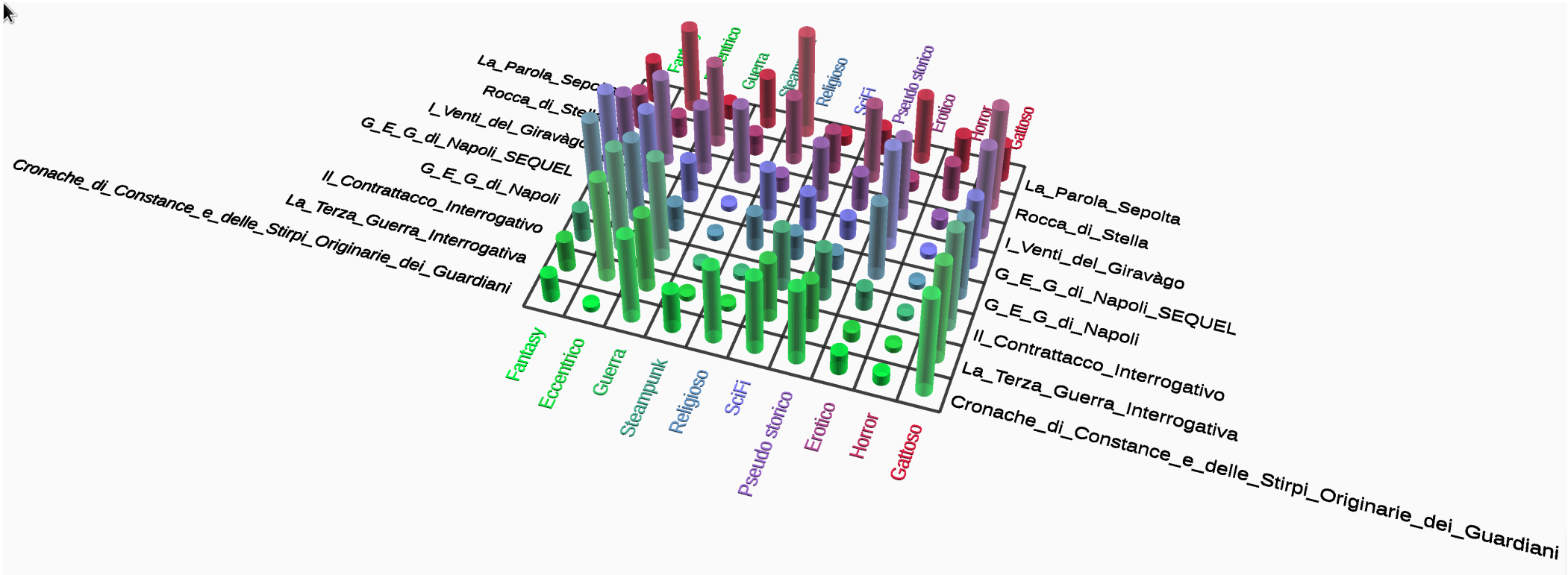
Lista CATEGORIE applicabili :
1) Fantasy 2) SciFi 3) Steampunk 4) Pseudo storico 5) Guerra / Epico 6) Gattoso 7) Erotico 8) Horror 9) Eccentrico 10) Religioso
1) e 2) : nessun commento
3) Questa categoria è una variante fantasy semi tecnologica, ossia esplora un futuro parallelo dove tecnologie semi antiquate sono state portate oltre i loro limiti naturali, con confini mal distinti da SciFi e Magia. Talvolta essa è presente tal quale (***I Venti del Giravàgo***) talaltra nella forma che nella PluriLogia viene definita "Vetero Sovietica", ossia di una reiterata supremazia della tecnologia grezza e pesante, con macchine rudi e di dimensioni colossali. Le due sfumature non vengono ulteriormente differenziate.
4) Il prefisso "pseudo" implica che soltanto l'apparenza è storicheggiante, ma non necessariamente si riferisce alla Storia VERA. L'approccio storico ha un tono didascalico, neutrale e descrittivo, talvolta persino quasi "imparziale". Archetipo estremo : ***Il Silmarillion*** (J. R. R. Tolkien).
5) Si intende nel senso più ampio, tra razze o tra specie o ibrida, e prescindendo dalle tecnologie, specie se narrata in toni aulici e altisonanti, che ne sottolineino l'aspetto patriottico.
6) Per capire questo genere bisogna leggere i testi, o quantomeno la voce al sottotitolo : ***I Gatti e i felini in generale (e la Magia)***.
7) Questo indicatore è rilevato in modo difforme dagli altri. Per gli altri si segue un criterio contemporaneamente qualitativo e quantitativo, ossia si da pari peso sia all'intensità del parametro sia all'ampiezza, alla frequenza con cui la data caratteristica è presente. Per il parametro "erotico" l'indicatore di frequenza non è rilevato, se non marginalmente, questo perché è invariabilmente un tipo di scena sporadica, saltuaria, e soprattutto riguarda normalmente una singola coppia di personaggi, molto raramente pochi di più (quindi non è diffuso tra i personaggi). Tutto il peso viene quindi attribuito all'intensità, alla tonalità delle scene presenti. Si considera quindi solo la presenza di scene a prevalente valenza erotica intenzionalmente "fina a sé stessa", con demarcazioni nitide dallo sfondo e di sufficiente ampiezza e livello di dettaglio. Queste scene usano anche un paradigma proprio ed, intenzionalmente, un linguaggio volgare / scurrile non utilizzato in nessun'altra parte. L'eventuale presenza (nessuno le ha rilevate) di scene brevi, naturali / spontanee, non contribuisce al computo. Vengono inoltre computate in questo punteggio solo le scene erotiche in cui almeno uno/a degli attori/rici è a prevalente connotazione erotica (archetipo specializzato). Scene erotiche dove nessuno dei partecipanti rappresenti il Leitmotiv "dedicato", pure non vengono nemmeno conteggiate, perché considerate casuali ed irrilevanti (laddove presenti … nemmeno la presenza è stata analizzata).
*) La categoria ***Cyberpunk***, illustre assente, non è sostanzialmente applicabile a nessuna delle branche della PluriLogia. Anche la categoria ***Romantico*** non viene applicata, ma non perché inapplicabile, bensì per un carattere di estrema soggettività. Le valutazioni dei vari componenti sono troppo divergenti e la "media" avrebbe poco senso. Risulta anche molto difficile tracciare un confine nitido per la contemporanea presenza di forti tematiche ***antispeciste***, che a modo loro possono essere considerate romantiche (si veda il legame tra Zvìrren e Moouffwa, 'Muffa', la Zadzmogh di Keléndanogh randagia da lei adottata, e l'intensità del loro legame).
8) : nessun commento
9) Si intende la ricerca della stranezza fina a sé stessa (in parte ciò è sovrapponibile allo Steampunk) e, soprattutto, il genere specifico, inesistente altrove, della "***Interrogatività***". Questo termine è intraducibile ed assume un qualche significato soltanto dopo la lettura di ***La***

Terza Guerra Interrogativa (N.B. mai anche solo pensare di tentare di leggerne il SEQUEL senza avere letto il libro primo, di tale branca). Altri libri (preesistenti) che richiamano il concetto della contrapposizione tra "oligodimensionali" e "ad elevata dimensionalità" si può trovare in ***Flatland***.

10) Presenza marcata non tanto di religioni locali e "relative" (anche !), ma soprattutto della religione "convenzionale" Giudaico–Cristiana (specie Ortodossa) e sotto tematiche correlate (Fede, Diavoli, Angeli e Arcangeli, Spiriti e Fantasmi). NdR : nelle branche le parole Diavolo / Demone vengono usate senza omogeneità, sia riferendosi alle classiche entità spirituali / metafisiche della religione Giudaico–Cristiana / Ortodossa sia con riferimento a veri e propri alieni come i Diavoli Corruttori (***Rocca di Stella***) e Antichi Demoni / Grandi Demoni / Simulanti e DemonIbridi (***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani***), ed in un certo senso anche gli Emissari delle Ali Nere (***La Terza Guerra Interrogativa***), sono entità fondamentalmente diaboliche. In questi ultimi casi, a seconda del punto di vista del lettore, possono essere visti come Alieni ad ogni effetto, ma dal punto di vista locale, interno, sono equiparabili ai classici Diavoli della Religione ufficiale per molti aspetti.


Fantasy
Gattoso
Horror
Erotico
Pseudostorico
SciFi
Religioso
Steampunk
Guerra
Eccentrico
100
50
Cronache_di_Constance_e_delle_Stirpi_Originarie_dei_Guardiani_4
La_Terza_Guerra_Interrogativa__4
Irongard_Nuovi_Spunti_25
G_E_G_di_Napoli_19
Napoli_Libro_Secondo__31
I_Venti_del_Giravàgo__37
Rocca_di_Stella___Vol_1__15
La_Parola_Sepolta_26


Cronache_di_Constance_e_delle_Stirpi_Originarie_dei_Guardiani
La_Terza_Guerra_Interrogativa
Il_Contrattacco_Interrogativo
G_E_G_di_Napoli
G_E_G_di_Napoli_SEQUEL
I_Venti_del_Giravàgo
Rocca_di_Stella
La_Parola_Sepolta
Fantasy
Eccentrico
Guerra
Steampunk
Religioso
SciFi
Pseudo storico
Erotico
Horror
Gattoso


La_Parola_Sepolta
Rocca_di_Stella
I_Venti_del_Giravàgo
G_E_G_di_Napoli_SEQUEL
G_E_G_di_Napoli
Il_Contrattacco_Interrogativo
La_Terza_Guerra_Interrogativa
Cronache_di_Constance_e_delle_Stirpi_Originarie_dei_Guardiani
Fantasy
Eccentrico
Guerra
Steampunk
Religioso
SciFi
Pseudo storico
Erotico
Horror
Gattoso

Studio·Role·Game·Poly·Books·7 – SRGPB7 – “PoliLibri di Ruolo”

Manifesto della PluriLogia e delle sue branche (PoliLibri)

I gruppi di coautori della PluriLogia –

Gruppo____Nome____Nickname____Ruoli principali
Vì____Tarcìsio Astronnàrdi____‘Vì’____revisore, SciFi, consulenza scientifica, parti epiche – patriottiche, Russian Stuff, armi moderne
Q____Ermenegìsto Sarchiavizzàni____‘Tòtoro’____Fantasy, mitologia greca, Gatti, nomi, armi antiche
Q____Arielle Heulengale____‘Vixykatt’____Fantasy, mitologia e leggende gaeliche e norrene, nomi, romance, Gatti
Zeta____Lenore Föwlinger____‘Dæmonya’____psicologia, genere erotico, bozze a matita
Zeta____Pasquale Funo–Heinz____‘Citicispo’____psicologia, genere erotico
Pàncer____Romèsto Trincagliùto____‘Doréamon’____SciFi, Gatti, consulenza storica / sociologica, mappe e cartine
¿♠____???____‘Riddler’____Interrogativi, bizzarrie eccentriche. Pseudo Gatti. Demonologia

QRCodes	Portavoce e Tutela Legale____Identità stringa Base64–Encoded e Criptata con algoritmo (decriptabile solo da parte di chi sia in possesso della chiave privata di SRGPB7) Stringa di sicurezza cifrata_____Scopo : dimostrare, in accordo col principio No Disclosure / Zero Knoledge Proof, il possesso della prima chiave segreta senza disvelare identità del Portavoce e difensore legale protetta da seconda chiave segreta. Chi fallisce di decifrare questa stringa di riscontro, è un impostore che non appartiene a SRGPB7 né possiede alcun diritto su alcuna branca della PluriLogia____Ruoli principali	

I PoliLibri : cosa sono i Libri Paralleli o PoliLibri (da cui il nome Poly Books 7)

Cosa sono i libri paralleli ? Sono trame largamente indipendenti (sebbene presentino talvolta le cosiddette "incollature di trama") che tuttavia sono costruite a partire da archetipi o leitmotivs comuni : mattoni da costruzione fondamentali che rappresentano strutture base, dai marcati tratti essenziali, *abstract classes* che vengono istanziate più e più volte in varianti integrando i tratti base con dettagli specializzati, e collocate ad agire in scenari e contesti differenti, dando origine ad una varietà combinatoria. E cosa **NON sono** i PoliLibri ? Non sono storie a grafo, multitrame interattive che cambiano secondo scelte fatte dagli utenti. Ogni libro parallelo è completo in sé stesso ed indipendente, ma solo dall'esame della PluriLogia nel suo insieme emergono i leitmotivs portanti sotto la superficie.

Perché gli archetipi sono così importanti ? Perché la PluriLogia somiglia, nel suo insieme, alla sovrapposizione di molte partite di Giochi di Ruolo costruite a partire dalle stesse Carte da Gioco (= i Leitmotiv). Con le stesse Carte si possono, almeno in teoria, giocare infinite partite, cambiando l'ordine ed il modo di combinarle. Solo contestualizzando molteplici volte un archetipo, facendogli giocare svariate partite diverse, si può arrivare a cogliere tutte le sue sfaccettature. Alcune 'Carte' sono marcatamente polarizzate, come l'archetipo dell'Energumeno o della Valkiria / 'Lady Oscar', o delle gemelle sensitive o guaritrici. Talune, come Jolly borderline, possono persino cambiare schieramento, passare dal Bene al Male o viceversa, o persino destreggiarsi ambiguamente al loro sfumato confine. Alcuni personaggi, lo si vedrà, sono detti Funzionali poiché rispondono ad esigenze esterne ed obbediscono alle necessità della trama o più spesso complementano i protagonisti.

I nostri archetipi non sono solo personaggi. Altre volte sono idee generali o astratte o tematiche collettive, come il Tema Felino, presente in tutte le Branche, il tema della resistenza del Popolo Eletto ed altri. Anche il manicheismo è spesso presente, in primo piano o sullo sfondo, a seconda.

I leitmotivs (temi conduttori comuni ed atomi da costruzione delle branche della PluriLogia)

Le genesi – ispirazioni ancestrali

La definizione standard (uno standard ***interno ad SRGPB7***, NdR) di PluriLogia è : ***una famiglia di libri paralleli***. Nel seguito però i "libri" verranno spesso detti "branche" o anche "fratelli".

Il termine famiglia esprime una parentela, ma è bene chiarire che tale parentela, pure molto forte, non si sostanzia a livello di trama, se non saltuariamente mediante alcune rarissime '***incollature***', cosa che avviene nelle polistorie. (NdR : *le incollature sono riferimenti incrociati tra un libro e l'altro*). Per parentela non si deve intendere nemmeno la sequenzialità cronologica (anche se, talvolta, incidentalmente, è presente anche quella, come precisato dall'utilizzo, in tali casi, di SEQUEL / PREQUEL). Questa parentela, che potremmo considerare "verticale" è normale e non il tratto distintivo delle branche della PluriLogia, laddove la parentela è orizzontale (da cui il 'parallelismo').

L'apparentamento è infatti a livello di leitmotivs, di mattoni elementari da costruzione : cioè tutti i libri sono accomunati dal riutilizzo, mutatis mutandis, di alcuni componenti standard, specialmente a livello di singoli personaggi principali (ma non solo, talvolta anche categorie e/o schemi situazionali).
Gli stereotipi, ampiamente reistanziati, talvolta, ma molto più raramente, vengono riutilizzati persino sotto il punto di vista circostanziale, ossia finiscono per '**compiere**' le medesime categorie di azioni generali ed attuare gli stessi comportamenti : ciò accade tuttavia limitatamente a stereotipi molto marcati, polarizzati e relativamente "piatti", cioè con un limitato spessore caratteriale (cosa che accade spesso ai cosiddetti ***personaggi funzionali***, v. altrove).
I leitmotivs vengono "istanziati", per usare un gergo informatico dei linguaggi ***object oriented***, e declinati in varie specializzazioni e varianti. Spingendo il parallelismo con i linguaggi di programmazione ad oggetti ed inheritance, come il C++, i leitmotivs, o **archetipi**, sono ABSTRACT CLASSES, che servono solo per ISTANZIARE oggetti concreti e caratterizzati dall'inserimento in un dato contesto (trama). Una abstract class è solo "potenziale", incompleta, definisce soltanto alcune caratteristiche parziali (interfaccia, elementi tipici) e deve essere completata con aggiunte VARIABILI (di contesto), che la "specializzano" in personaggi reali (o scenari reali) completi, attuati.
In altre parole da un singolo stampo astratto, archetipico e caratterizzato, vengono generate ***varianti concrete***. Sempre riferendosi al gergo informatico, si potrebbe persino parlare di '***fork***', un fenomeno molto diffuso nelle cosiddette distribuzioni di Linux (fork di Debian, fork di Arch, fork di Slackware etc). Anche in quel contesto il senso è stato che distribuzioni particolarmente forti, longeve, salde e diffuse, sono state riciclate ed adattate producendone varianti più o meno sottilmente diverse.
Formalmente i vari leitmotivs istanziati (le istanze reali della medesima classe astratta) non hanno alcuna parentela tra loro. Sono quindi una sorta di reincarnazioni in scenari differenti. Per fare un esempio, sul leitmotiv dell'energumeno archetipico, Tar Mac O'Breen non ha alcuna relazione con Thomas Gordon Brian McIntyre, né questi con il Battista Hochàim o con Àtenor Ghèmmon Krommness o con Varel Kaijnark o con Gaetano Esposito De Gennaro. Costoro sono scorrelati tra loro a livello di vicenda/ambientazione, ma provengono chiaramente dal medesimo stampo. I leitmotivs a livello di personaggi non sono tanto numerosi come categorie (abstract classes), forse poco più di una mezza dozzina, tutti gli altri hanno rango inferiore che va da quello di mera comparsa a sparring partner, o di antagonista. Il ***templating*** di personaggi reali dagli stampi astratti coinvolge sia i protagonisti sia i '*personaggi funzionali*' (ad essi o alla trama).
Le categorie astratte archetipiche si possono considerare invece tra loro ***ortogonali***, in quanto sono disgiunte e la loro "intersezione" è nulla. Questo è più vero nelle intenzioni che in pratica, in realtà, perché è inevitabile che alcuni tratti caratteriali vengano condivisi, in diverso grado, tra più archetipi, ma l'idea consente di capire la filosofia di fondo. Esemplificando, la categoria dell'Energumeno non ha nulla a che spartire con la tematica del "Popolo Eletto", ed entrambe sono indipendenti dal tema dei Gatti, dall'archetipo della Santa Martire, della Resistenza, o dal leitmotiv della Peccatrice e questo è disgiunto dalla figura archetipica della Maga / Guaritrice / Telepate / Sensitiva. Questo ovviamente non implica affatto che un personaggio reale (o uno scenario reale), istanziato, non possa ereditare da più di

una categoria archetipica astratta ! L'Ereditarietà Multipla (multiple inheritance) vige nella PluriLogia ! Quindi un'istanza concreta femminile (di un certo rango) può ad esempio mutuare alcune caratteristiche della Maga / Guaritrice / Telepate così come pure anche della Guerriera oppure della Santa Martire. E ciò in diverse gradazioni (pesi) : da questo si origina una certa variabilità dei personaggi concreti.
Se il mixing è ammesso, altrettanto ammessa è l'istanziazione di personaggi "puri", che ereditano da un singolo filone archetipico. Esempi ne sono Siglÿnde di Vanaheyld (Guerriera Pura, ma anche Martire : le due categorie sono alquanto compatibili), H.H.G.A.T. e Zvìrren Khundryll–Kharstzen. Tra gli Energumeni la "purezza" ereditaria è particolarmente marcata, e i personaggi ibridi sono più rari (ad es. i già citati Varel Kaijnark o con Gaetano Esposito De Gennaro, con elevata "negatività"). Esistono Guaritrici Maghe "pure" (le Gemelle Alina e Alessia StoneBrìnger, 'Rye' o Ryondhàim O'Reyll), e Peccatrici "pure" (Lesna Balögh), ed ibride (Lady Skelloer). Personaggi marcatamente polivalenti sono le figure di Llyrahl Ahmoogh (sia Prostituta Zwygnag ma anche Sensitiva e Maga), Lady Sàmaranth Drùnigern (Peccatrice, Guerriera, in transizione e via di riscatto).
Ci sono pochissimi altri generi di leitmotivs, di cui qualcuno più astratto : modelli–stampo a livello di pattern tematico e/o di ambientazione. Alcuni esempi. Il tema del popolo eletto / oppresso. Il tema della lotta di liberazione / indipendenza. E poi la sconfinata galassia della tematica più trasversale comune a tutti i libri della PluriLogia : **le varianti delle genie feline stile Jean de La Fontaine**.
Il resto, fortunatamente dirà il lettore, si differenzia in modo sostanziale, a differenza delle vere polistorie, con ragionevoli speranze che persino la lettura di tutte le branche, per oltre 3500 pagine, possa ugualmente non risultare noiosa malgrado una simile invarianza dei leitmotiv.
Al momento corrente esistono sei branche della PluriLogia, quasi tutte sostanzialmente indipendenti malgrado le rarissime '***incollature***', anche se c'è una qualche tentazione di tentare un giorno di includere (insiemisticamente) molte branche all'interno di una. ***La Terza Guerra Interrogativa*** (in particolare il suo colossale SEQUEL), che per sua natura può essere un container di praticamente qualunque cosa, si candida per questo ruolo di tessuto connettivo. Virtualmente ogni storia, anche altrui, può essere stemperata nella matrice generica di ***La Terza Guerra Interrogativa***. È una sorta ***host*** robustissima; solo che essa non necessariamente ne guadagnerebbe. Diversamente la storia ***guest*** da inglobare dovrebbe essere compatibilizzata con laboriose revisioni. Il progetto di inclusione totale ha una bassa priorità al momento, e quand'anche venisse promossa in futuro ad obiettivo strategico, avrebbe ugualmente bassa probabilità di riuscire. E non sembra valere la pena, al di là del gusto della sfida per progetti faraonici.

LE BRANCHE PARALLELE :

– – – – – f a s e – – U N O –

1) ***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani***.
2) ***La Terza Guerra Interrogativa***.
3) ***G.E.G. di Napoli***.

– – – – – f a s e – – D U E –

4) ***Rocca di Stella***.

5) ***I venti del Giravàgo***.

6) ***La Parola Sepolta.***

– – – – – f a s e – – T R E –

· 7) ***Sequel di : La Terza Guerra Interrogativa. 50 % (priorità massima, difficoltà MASSIMA)***

· 8) ***Sequel di : G.E.G. di Napoli. 25 % (priorità media, difficoltà BASSA)***

· 9) ***Sequel di : Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani. 10 % (almost discontinued)***

– –

Dette branche non sono state scritte sequenzialmente né con contributi uniformi dei coautori, né in intervalli di tempo paragonabili (sia intendendo con ciò il numero di ore di lavoro complessive, sia intendendo il periodo nel corso del quale tali ore di lavoro sono state distribuite, sia per la disomogeneità dei contributi individuali : alcuni sono stati libri intensivi, altri libri dalla gestazione e dal parto lunghissimo, con fasi di assenza di uno o più coautori, ed eventualmente avvicendamenti e passaggi di testimone). Ad esempio tutti i sequel e rispettivi abbozzi della Fase TRE (7, 8, 9) sono cronologicamente cominciati molto prima di alcuni libri della fase DUE, come 5 e 6, e almeno parzialmente anche di 4 (che ha avuto ispirazioni antiche ma anche un lunghissimo periodo di latenza e stasi totale).

La fase UNO

Le prime tre branche appartengono alla prima fase, conclusasi negli intorni dell'anno 2000.

La prima ha una genesi che risale ad un periodo relativamente certo, il 1995, e venne alla luce di parto unigenito (***Vi***). In seguito ha avuto uno sviluppo ragionevolmente costante, seppure non proprio continuativo quanto piuttosto a strappi. È un libro assolutamente (ed anche eccessivamente) iper progettato, scritto per la gran parte dal fondatore (solo le parti sui Pardi sono state più collaborative) e con molto sudore della fronte, poco piacere e poco slancio se non a tratti. Estremizzando ed iper semplificando, è un libro scritto prevalentemente con la testa (le rare parti migliori restano tuttavia, ancor oggi, quelle scritte con altro). La scintilla primordiale comunque è molto più antica, risalendo ad almeno 10 – 13 anni prima della data indicata, e regolarmente attinge ad un sogno ad occhi aperti, di quelli che gli adolescenti fanno se non riescono a prendere sonno. Lo spunto iniziale è ormai confuso : salvo che si trattava del ***Monastero delle Stelle*** (una visione che si riallaccia ad un racconto reale, mai ritrovato, che menzionava un certo 'Castel Ventoso'). Tale nome è rimasto invariato, quasi un tributo, ma ormai solo un involucro vuoto. L'atto iniziale dell'ideazione è stato inseguito molto a lungo, ma rimaneva indefinito. Il fondatore rammenta solo che lo sognava spesso al cambio di stagione, primavera o autunno, con la finestra aperta e la brezza notturna che pure non spegneva il sangue ardente tipico della giovinezza. Tuttavia qualche dettaglio che è poi lentamente tornato alla luce, con estenuanti trance regressive, è riaffiorato troppo tardi, dopo la conclusione del libro, ed è stato riciclato nella branca, assai posteriore, di ***Rocca di Stella***, in due luoghi chiamati Santuario della Guglia di Stella e Rocca delle Nebbie. La parentela di nomi non è casuale. Si tratta solo di cenni embrionari, vuoti di emozioni. Il sogno originale riguardava un incontro notturno ad un luogo isolato ed elevato, su un'altura romìta, deputato allo studio, con una fanciulla non meglio precisata anch'ella (auto–?) esiliata lì per studio. Senza l'opportuno sottofondo di tempesta ormonale che allora infuriava e l'ansia per l'ignoto, è rimasta soltanto la cenere di quel sogno visionario. Probabilmente per questo non è stato possibile ridargli vita. Nemmeno in ***Rocca di Stella***. Il tema è stato sfiorato appena, più che altro per una ripicca. Si trattava in sostanza di un contorno propizio ad una travagliata romance, che potesse inizialmente apparire coatta dalle circostanze, zoppicare, per poi riaffermarsi malgrado altre difficoltà esterne. Insomma, nessun germoglio dimostra la propria forza se non dopo avere durato le intemperie e le inclemenze del tempo.

Il terzo libro (***G.E.G. di Napoli***) è nato per ultimo e non su iniziativa del fondatore (bensì del gruppo ***Zeta***), ma rientra sempre nella prima fase, ed è stato concluso poco dopo il primo. È stato scritto in modo comparativamente intensivo ed a più mani, agevolmente, più per divertimento che non con grandi ambizioni ed investimenti progettuali. Per di più la sua stesura è stata poco più che un collage di episodi e microstorie sciolte, e con grande stupore di tutti si è venuta ugualmente delineando una qualche trama, un filo conduttore anche piuttosto coerente (al punto di meritare un candidato SEQUEL), nel cucirle insieme in un patchwork. È accaduto per caso, fortunosamente. Sempre iper semplificando, esso è un libro scritto in modo viscerale ed irrazionale, a più mani, molto dionisiaco quanto il primo era stato marziale

ed apollineo. Si potrebbe estremizzare ancora definendolo un libro più 'ormonale', anche nel senso che, di tutte e tre le branche della prima fase ante 2000, è quello in cui trovano maggiore sviluppo scene / episodi erotici anche piuttosto scabrosi e più o meno vagamente psicopatici, auto indulgenti verso la propria ripetizione ossessiva. In questo è accomunato al numero cinque ***I venti del Giravàgo***, e non per caso, perché in entrambi i casi il medesimo coautore ha dato un contributo più sostanziale che in tutti gli altri (anche il sesto fratello, ***La parola sepolta***, mostra a tratti limitati questo influsso). Altre tematiche che hanno ispirato (o impattato in seguito) ***G.E.G. di Napoli*** sono di natura eterogenea : politica, ispirate al degrado morale ed al declino cognitivo ed istituzionale del "paese", ambientali (ecologiste, antispeciste). Nota a margine : una delle fonti di ispirazione indiretta in alcune sue particolarità, viene riferito essere stato un libro, *Il Castello d'Acciaio*, di Lin Sprague De Camp, anche se la tematica della multi–Dimensione non può certo essere attribuita soltanto ad esso ed ha radici lontane ed estese. Il magistrale Lin Sprague De Camp dipinse viaggi tra dimensioni della leggenda medioevaleggiante ed un personaggio della terra moderna che vi portava le sue abilità acquisite e superiori, calandosi in miti gaelici, celtici, e nella chanson de geste stile Orlando Furioso. Ebbene, De Gennaro in certa misura rispecchia questo pattern : anche lui porta a Lad l'abilità di pugile acquisita a Napoli, più alcune scarne nozioni scolastiche (comunque enormemente superiori a quelle degli autoctoni) e molte competenze pratico artigianali acquisite nei suoi numerosi lavori precari. Insomma, il principio interessante esplorato da Lin Sprague De Camp pareva essere che non solo il civile uomo moderno deve vivere in soggezione per i poteri e i muscoli di Thor o di Orlando, ma qualche volta anche il contrario, in una sorta di contrappasso che riequilibra le cose.

Il numero due (***La Terza Guerra Interrogativa***) è il primogenito assoluto, pur non facendo riferimento al fondatore ma all'elusivo ***Riddler***, e le sue origini si perdono nella notte dei tempi siccome affonda le radici in alcune visioni coltivate già durante le scuole elementari, a partire dai cinque anni o poco più, quando con amici si producevano ognuno il suo giornaletto a fumetti, a matita, su quaderni incollati insieme per esorcizzare le discontinuità. Poi è rimasto latente, o piuttosto a ribollire nell'inconscio, per lungo tempo, covando e fermentando pian piano. Un impulso netto, ma piccolo e non tanto durevole, è risorto attorno al 1989. La data è abbastanza indicativa, poiché l'inizio della scrittura materiale può essere associata ad un contesto specifico : quando un suo coautore ebbe un incidente e dovette (in parte volutamente) diventare mancino. Poi il libro ha dato qualche altro strappo di vitalità in occasione della pratica col suo primo editor DOS, quello associato a PC–Tools (una nota suite di utilities SW dell'epoca). I pur pochi pezzi scritti all'epoca sono finiti direttamente, pari pari, in documenti accessori del libro finale, persino al costo di semi inconsistenze e forzature colossali : il prezzo dell'ortodossia ! In seguito ***La Terza Guerra Interrogativa*** è tornata in letargo, per quanto esattamente non è ben chiaro, venendo riesumata solo dalla collaborazione col fondatore che fece pressioni su ***Riddler***. Rimane il libro del sogno, delle visioni astratte e surreali, il solo ad essere in certa misura evocativo (refrattario alla tentazione eccessivamente analitica e/o persino tecnica del fondatore). È costato esso pure una gran fatica, ma non la fatica sistematica ed ordinata della progettazione iniziale, dell'investimento in scenari ed ambientazione accurati e dettagliati, delle revisioni e degli affinamenti marginali del numero uno (l'iper progettato); bensì una sofferenza ben peggiore. La lotta

contro l'ispirazione sfuggente, contro l'incapacità a raccogliere le fila e i cocci sparsi, contro l'eccessivamente strano difficile da renderizzare e comunicare a terzi, l'indefinito, l'astratto. Comunque dei tre, esso è anche il libro del cuore, e in ciò non c'è alcuna semplificazione, perché quello è il modo di scrivere del suo coautore principale, e lo è sempre stato sin da quando non era ancora scritto, ma soltanto sparpagliato in disegni a matita su polverosi quaderni ammassati in scatoloni fortunosamente traghettati attraverso i decenni.
Curiosamente se normalmente siamo stati soliti scrivere libri senza titolo e soltanto a posteriori, a volte tribolando, cercargliene uno appropriato, per il numero due e solo per lui è stato del tutto diverso. Esso ha sempre avuto un titolo persino quando non esisteva. Anzi è esistito solo come titolo, come libro della mente, per lungo tempo. Mancava il libro, ma il titolo c'era già, proprio come l'album dei Guns'n Roses (Chinese Democracy), il cui marchio è stato registrato 15 anni prima che venisse composta la musica.
Esso è sempre stato ***La Terza Guerra Interrogativa***. La scelta di mantenere il nome di queste entità stranianti tal quale lo avevano avuto in origine, ***Gli Interrogativi***, non è stata una scelta indolore, e furiose discussioni interne hanno fatto rischiare la scissione. Già la scelta di un nome comune, un aggettivo più spesso ancora, è rischiosa in sé, e in più essa era veramente bizzarra e surreale. È stato più volte sottolineato quanti equivoci avrebbe generato nelle prime menzioni, allorquando avrebbe suggerito al lettore non già l'idea di una razza di entità senzienti, ma il concetto di "domanda", "dubbio" e così via. Eppure il coautore è stato irremovibile : non è stato nemmeno possibile alterarlo. È venuto a patti solo nello stralciare un antico sinonimo (egli era stato solito intercambiare ***Interrogativi*** con ***Misteri***), e ad aggiungerne qualche altro alternativo un po' meno straniante (gli ***Evanescenti***, i ***Magici Signori***, poi i ***Primordiali***, che sono una sotto categoria, peraltro, delle entità di rango più elevato). Ma sebbene più altisonanti, gli alias erano banali nella loro piattezza. In fondo nulla possedeva la stessa potenza del nome originale : gli ***Interrogativi***, perché tale doveva essere la pulsione dominante che essi avrebbero creato in chiunque ne scoprisse l'esistenza e la stranezza. Non erano solo alieni : erano la quintessenza dell'alienità oltre ogni misura concepibile. In inglese, li avremmo forse chiamati i BOGGLERs. Ma non scriviamo in inglese, almeno non romanzi di narrativa, dunque il nome primigenio è rimasto. Comunque sia : no, essi non sono domande. Stimolano le domande, se percepiti, ma sono essenze senzienti, seppure prive della gran parte degli attributi e qualità del mondo che conosciamo, e dotati di altre innaturali e più tipiche della divinità. Per chi conosce il meraviglioso ***Flatland***, (https://en.wikipedia.org/wiki/Flatland) di Edwin Abbott Abbott, un abitatore bidimensionale di Flatland sta a noi esseri tridimensionali come noi stiamo agli Interrogativi. Ecco l'origine della loro alienità 'superiore'.

La fase DUE

I secondi due libri sono posteriori al 2000, ma di quanto esattamente non è ben noto (non tutti gli spunti sono stati ben coordinati tra i coautori), probabilmente attorno al 2003. Tuttavia ***Rocca di Stella*** aveva inizialmente avuto un'ispirazione pure essa antica, mai formalizzata su carta : un antico sogno dell'adolescenza a sua volta ispirato dalla lettura, in terza media, di un libro ***I Doni del Vento di Mezzanotte***, di Waclaw Sieroszewski (del primo dopoguerra, 1950). Si trattava di un sogno strano, ricorrente ed ossessivo, in cui una ragazza, pallida ed esile, era prigioniera di gallerie fredde e marmoree in cui scorreva, nell'oscurità, acqua corrente, anche essa gelida. In quell'ambiente duro e non confortevole, lei era poco vestita, e soffriva il freddo e la solitudine. Questa diafana fanciulla era indifesa, prigioniera del labirinto, e sul punto di impazzire soprattutto, tormentata da entità di cui non si rammenta la natura precisa, salvo la capacità di emergere dalle pareti, preannunciate dall'apparizione di mobili coppie di rombi gemelli, occhi inumani giallo demoniaco. Ella veniva liberata da qualche archetipo di eroe non meglio precisato, una sorta di cavaliere medievale, ed, almeno vagamente, ricompensato, naturalmente in natura. Sotto questo aspetto il sogno non era molto preciso, perché l'evanescente driade o silfide non era una creatura spiccatamente erotica, anzi, per cui si è deciso di abbandonarne questa valenza. Successivamente, nel cercare di scavare e riportare alla luce alcuni dettagli esumandoli dal dormiveglia, ma non trovandoli, al patchwork sono stati aggiunti i Diavoli. Ed erano veri diavoli, nel senso più letterale. Il sogno si è ibridizzato con filmografia ben posteriore (il primo L'Esorcista – l'Eretico, di John Boorman, del 1977 … inquietante, con l'adattissima ed allora adolescente Linda Blair, quello stesso regista che marchiò a sangue con Excalibur del 1981 il medesimo coautore).

Nello scrivere materialmente il libro la trama a lungo è sfuggita per andare da tutt'altra parte, per conto proprio, anche a causa di avvicendamenti tra i coautori. I Diavoli tra l'altro sono progressivamente diventate creature aliene e scientifiche (l'influenza un po' tirannica del fondatore ha le sue responsabilità in ciò), dissipando l'ispirazione originaria magico–religiosa. E la trama ha proceduto anarchicamente verso altri lidi a lungo e con ostinazione.

Ma con caparbietà anche maggiore, in onore della prima scintilla ispiratrice, a posteriori è stata poi rimaneggiata per tornare a valorizzare questo antico sogno, scolpendo qua e là per inserire spunti più fedeli. Difficile dire se sia stata salvata la sostanza insieme alla forma : le atmosfere gotiche e misteriose potrebbero essere andate perdute nell'eccesso di scientificità, od al meglio sono incostanti. Il libro in sé non risulta affatto insoddisfacente, ma l'idea velleitaria di recuperare quell'ispirazione pare fallita, o ben che vada è stata un successo molto parziale. È uscito un libro diverso dalle intenzioni.

I venti del Giravàgo (precedentemente ***Le nebbie del Giravàgo***) è nato per penultimo ed è stato scritto nel periodo 2009 – 2013 per la maggior parte, in sovrapposizione a ***Rocca di Stella***, poi è rimasto in stasi per oltre 6 anni ed infine, in un breve tempo, attorno al 2019, si sono avvicendati altri due coautori diversi. È l'unico libro nato da ispirazione esogena (ossia da nessuno dei coautori), anche se ovviamente

ha finito per attirare visioni non meno degli altri; ma da un esperimento a tavolino, che ha preso le mosse da un desiderio di una terza persona di allora (il cui ruolo è stato estremamente importante nella vita di uno dei coautori) : l'idea di cominciare a scrivere un libro proprio con qualche aiuto di una voce narrante a cui venisse naturale ed automatico farlo. Costei era incuriosita dall'atto creativo della scrittura in sé, e voleva assaggiarlo pur non ritenendosi molto propensa, da cui l'idea di un "wizard" guidato, una sorta di libro demo. Però la fiaccola è stata passata, senza spegnersi. Quindi inizialmente le ispirazioni sono state una sventagliata di puri "capricci" e fantasie sfrenate, anche ingenue, ed incoerenti proprio perché nate dal gusto di assaggiare l'ebbrezza creativa senza l'abitudine a temperarle, tra loro poco coerenti, durata giusto alcune serate. Ma il seme era stato gettato, e poi ha comunque germinato, perché al coautore non è sembrato giusto lasciarlo morire orfano di una sua chance. L'intero gruppo ha sempre mirato ad amalgamare ed integrare di spunti ed ispirazioni e, se solo poteva, non buttava mai via niente. E al limite, se qualcosa non aveva il giusto sapore, lo si allungava con dell'altro e/o ci si buttavano dentro altre spezie finché il minestrone non acquisisse il gusto giusto. Per cui il tutto è poi stato rimaneggiato, frullato, amalgamato e razionalizzato, con un notevole debugging a più voci. Il finale è fortemente eterogeneo al resto, marcando almeno due discontinuità, ma è valsa la pena di aspettare per più di sei anni che il libro in stasi si svegliasse, perché era incompiuto, mentre in questo modo, fratture stilistiche a parte, si è chiuso proprio 'col botto' ! ***I venti del Giravàgo*** inizia come una favola, con magia dappertutto, prosegue nel finale come un romanzo erotico (a causa di avvicendamenti), e finisce come un romanzo di fantascienza epica / tecnologica per intromissione del solito ***Vì***. Una sorte analoga ma ancor più radicale di quella già toccata a ***G.E.G. di Napoli*** e a ***Rocca di Stella***. La discontinuità stilistica ha causato notevoli malumori, al punto da questionare sul diritto alle revisioni finali in genere monopolizzate da ***Vì*** medesimo. Ma tutti si è stati concordi con la chiusa assai potente. Solamente ***La Terza Guerra Interrogativa*** si è salvata da questo drammatico fato.

Le branche di ***Rocca di Stella*** e de ***I venti del Giravàgo*** hanno sviluppato quella che anatomicamente si potrebbe chiamare un'"aderenza", un punto di ***incollatura asimmetrica***, non prevista in origine. È accaduto per caso, ma non appena è successo, è stato dato grande valore a questa manifestazione del destino, valorizzandola notevolmente. Non ha grande rilevanza **pratica** nella prima branca, poiché questa incollatura di trame è ambientata nel lontano passato rispetto al punto iniziale della narrazione della stessa, mentre ha un impatto pesante, anche se non esteso in senso orizzontale, proprio nella seconda branca. Ha però certamente notevoli valenze teoriche e strutturali, e cioè il fatto che le due storie non appartengano a Dimensioni Parallele differenti o a distinti Continuum, bensì alla medesima sezione del multiverso, quantunque con sfasamenti cronologici rilevanti, e per inciso quell'universo coincide col nostro. Le altre branche sono al momento ancora indipendenti tra loro, ed è facile che lo resteranno. Tuttavia non si può escludere che lo scenario de ***La Terza Guerra Interrogativa***, così vasto, colossale, temporalmente indeterminato od infinito, così resiliente ad ogni forzatura ed inconsistenza, volendo proprio, potrebbe assorbire ed incamerare tutte le altre branche come suoi casi particolari. Sarebbe però un'operazione pretenziosa che nessuno si sente di portare a termine, sicché resterà una potenzialità inespressa.

La Parola Sepolta ha visto una prima timidissima genesi embrionaria a fine 2010, seguita da una stasi sino al 2015, poi un lavoro relativamente lento ma più regolare dal 2016 al 2019, seguito da un impulso molto potente nel 2022 e 2023 (anno della sua conclusione). Nasce invero dalla fusione di due spunti distinti, l'uno, chiamato sin dalle origini ***La Parola Sepolta***, l'altro chiamato ***Anomalie Devianti***. Si veda, in APPENDICI del libro stesso, il paragrafo dal titolo : "*Director's cut – Alcuni motivi ispiratori iniziali di 'Anomalie Devianti' prima della fusione con 'La Parola Sepolta' e che NON sono stato integrato, ma scartato !*". È rimasto un libro double–tier, su due piani distinti, uno reale e concreto, fantasy, ed uno spirituale / metafisico, religioso. I due sul finale si stemperano l'uno nell'altro, fondendosi in un "Unisono" (cit). ***La Parola Sepolta*** è stata soggetta ad un'incollatura obbligata con ***G.E.G. di Napoli***, a causa della presenza in entrambi della razza superiore degli Arcangeli. Questa presenza è poco sviluppata in pratica nel secondo (dove prende anche il nome di Legislatori), e si accresce nel suo SEQUEL, mentre nel primo è un elemento strutturale portante. Il legame religioso tra i due è notevole, ed in entrambi è presente, in un caso in modo manifesto, nell'altro portata solo dal protagonista De Gennaro, la fede giudaico cristiana come leitmotiv, nella sua accezione più concreta e sincretistica.
La sua ambientazione è così poco fantasy o science fiction da deragliare dalla media della PluriLogia, anche se sono stati fatti salvi alcuni leitmotiv principali. Del lavoro è stato fatto in tal senso in ***La Parola Sepolta***; le basi minimali in effetti ci sono : la tematica felina (anche se trattasi di spiriti di Gatti fantasma), l'archetipo dell'antieroe (qui declinato sia al maschile, Dragan, che al femminile, Zvìrren, che incarna anche l'archetipo dell'eroina Valchiria). Tuttavia ***La Parola Sepolta***, su iniziativa del gruppo *Q*, non è rimasta ancorata al concetto omni comprensivo di PluriLogia quanto i predecessori. ***La Parola Sepolta*** ha matrice prevalentemente religiosa, ed ha avuto come evento ispiratore iniziale il film *Al di là dei sogni*, di Vincent Ward (1998). Questa nuova "filiera" di stampo religioso (stile *La Settima Profezia*, *The Omen Trilogy* etc.) si potrebbe raccordare con facilità alla filiera di ***G.E.G. di Napoli***, in cui già esiste l'aggancio religioso nella razza di guardiani intergalattici che si identifica, sia per missione che per aspetto (esteriore) negli Arcangeli Vendicatori. Uno dei protagonisti di ***G.E.G. di Napoli***, l'ex terrestre Dr. Donovan Fergus Wallace, nel SEQUEL di ***G.E.G.*** medesimo (egli pure originario della Terra contemporanea) assurge egli stesso allo status di Arcangelo / Legislatore. Il raccordo con un "martire" terrestre che acquisisse post mortem questo nuovo status sarebbe estremamente fluido ed armonico. La trama della multi dimensione è estremamente resiliente alle possibili inconsistenze spazio temporali, vista l'inconsistenza dei concetti classici dello spaziotempo entro l'Æthéreum, nel tentativo di estenderli alla multi dimensione stessa. Ma non è ancora stato discusso, tanto meno deciso, se ci sarà un SEQUEL di ***La Parola Sepolta***, o se quello in lavorazione di ***G.E.G. di Napoli*** debba in qualche misura farsi carico di inglobarlo. Le probabilità sono al momento basse e lo scenario più plausibile è che del primo non ci sarà nessun SEQUEL (il libro è abbastanza compiuto in sé), e che il secondo avrà il suo SEQUEL indipendente, sicché la coincidenza strutturale relativa alla razza degli Arcangeli / Legislatori rimarrà non sviluppata.

Scenari futuri (Fase TRE e SEQUEL, PREQUEL)

L'altro nuovo libro (fase TRE), al momento senza titolo (potrebbe rassomigliare a qualcosa come '***Gattoblindo*** oppure ***La Frontiera Kripzoar***'), è un libro (partito dal prolifico *Vì* e da *Pàncer*) incentrato sullo scontro tra civiltà aliene, sulle incomprensioni, sul concetto di simbiosi, di genere SciFi dura e pura (infarcito di biochimica, ecologia, ed un po' di tecnologia), ma nessuno dei due coautori ci sta al momento lavorando da parecchi anni. La trama in sé e l'ambientazione erano piaciuti, tuttavia l'assenza di personaggi protagonisti archetipici non ha stimolato affezione in nessuno. Senza i mattoni base ed i ruoli base, nessuno in SGRPB7 ha preso a cuore la storia.

C'è stato anche in cantiere un PREQUEL de ***La Terza Guerra Interrogativa***, ma è possibile che, sebbene cronologicamente ben distinto (la prospettiva essendo la storia personale, soggettiva e quindi univoca, di T.G.B., nella sua giovinezza ai tempi della precedente guerra contro le Drago–Montagne e della sua triste romance con Lylainn C'noc Hàrdemor), esso venga semplicemente allegato, ed inglobato, ad un qualche SEQUEL. Fisicamente accorpati sebbene logicamente separati, in quanto il PREQUEL sarebbe a priori un libricino di estensione modesta se non limitata. Servirebbe solo come "intro", per preparare l'humus al tomo primo, poi si salterebbe direttamente alla parte posteriore (al SEQUEL). La cosa è però tutto fuorché sicura in quanto il solo SEQUEL, ancora in fase bozze e con ben 200 pagine di spunti sfusi, sta già superando le 580 pagine e si teme possa lievitare sfrenatamente. Questo renderebbe improponibile l'allegazione di un altra sezione "*aside*". Ci sono i tre sequel delle branche iniziali (i primi tre libri), a diverso grado di avanzamento.

Il SEQUEL del primo libro (***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani***), il primo ad essere stato completato, è appena abbozzato, ed è una branca che non ha più molta forza vitale (il Fondatore si è in parte disamorato a quel progetto, che pure era stato un suo parto unigenito, ed è l'unico in grado di riprenderlo in mano coerentemente). Dei tre è forse il più epico, tecnologico e freddo, salvo nelle parti relative ai Pardi, e questa fame di tragedia eroica si è prosciugata nel tempo, sostituita da una visione più pesantemente negativa (ma non meno radicalizzata).

Il terzo (***G.E.G. di Napoli***) ha molti più spunti già tracciati da sviluppare, ma siccome si sviluppa al suo interno in due periodi storici separati da una discontinuità temporale di 500 anni e da un Cataclisma epocale interposto (l'Apocalisse), versa al momento in un disordine strutturale profondo. Inoltre ci sono molti nodi lasciati, volutamente insoluti, nel tomo precedente, la cui soluzione concertata non si prospetta tanto agevole. Vero che si tratti di un testo semplice da scrivere, con ambientazione storica, etnica e geografica già pronte, ed una cosmologia lineare ed a tratti indefinita, ma ha un certo caos nella linea temporale. Inoltre il Gruppo ***Zeta*** si è disaffezionato alla storia erotica scabrosa di G.E.G. e Lady Skelloer, e nessun altro può surrogarlo.

Il SEQUEL del secondo libro (***La Terza Guerra Interrogativa***), pur avendo una priorità totale e drammatica, ha un pezzo di trama stabile e fluidamente connessa al PREQUEL a cui segue una costellazione sterminata di spunti più o meno sfusi ed ingarbugliati, e gli scenari sono diventati così tanto astratti, indefiniti, atemporali e multidimensionali, e tra loro pesantemente interconnessi, che ci sono poche speranze di sbrogliarlo. Ci sono anche fortissimi dissidi tra ***Vì***, ***Riddler*** ed il Gruppo **Q** : tutti lo sentono come proprio per ragioni diverse. Gli spunti

sono confluiti da più sorgenti, rendendo le bozze più un ipertesto che un testo sequenziale, e non si riesce a linearizzarlo. Ciononostante assorbe la gran parte degli sterili sforzi, viene riletto spesso, a macchia di leopardo, ma aggiungendo poco più di qualche paragrafo alla volta, e la collaborazione è ostica. Spesso non si tratta nemmeno di bozze destinate a rimanere "on line", ma solo di note a margine ed ulteriori spunti chiarificatori. Non è possibile avere un quadro preciso di quanto testo preliminare e quanto contenuto stabile già contenga (forse a stento il 30 %). E malgrado questo status di intricata provvisorietà, ha già allegramente sforato 1,8 milioni di caratteri (di cui la frazione di trama stabile, si spera, non raggiunge neppure i 400 mila caratteri). Appena si rilegge qualcosa, si viene assaliti al contempo dall'urgenza di sistemarla, e da un senso di impotenza perché è tutto sfuso, polverizzato, tutto contemporaneo ed intercorrelato indissolubilmente. Ha una forma definita soltanto nella mente di ciascuno (ma sarà la medesima ?), è fatto di singoli fotogrammi. Praticamente è un sistema quantistico con un'insieme di funzioni d'onda, che non riescono a subire decoerenza e coalescenza (non è vitale comprendere questa osservazione, ma rende bene, per chi la possa trasferire, NdR). Il mood è piuttosto pessimista (***Vì*** si è praticamente defilato) e ci sono timori che la motivazione infine si affievolisca. Ma non lo farà in fretta, perché quel filone ha resistito dai giornalini a matita delle scuole elementari (***Riddler***), inossidabile, e se si tratterà di una sconfitta, la subiremo dopo aver combattuto ancora a lungo, non per una rinuncia indolore. Ancor meno certezze sussistono sul fatto che diventerà mai alcunché di pubblicabile. È diventato troppo personale a detta dei più, quasi mistico, ma in un'accezione del tutto soggettiva del termine. E troppo irreale. In un altro lettore creerebbe straniamento, e probabilmente la noia del non capire realmente.

Il quinto libro (***I venti del Giravàgo***) non ha ancora nessun SEQUEL e sembra il più concluso definitivamente, perché finisce 'col botto', e neppure il quarto (***Rocca di Stella***). Quest'ultimo aveva lasciato un poderoso trampolino proiettato verso ulteriori sviluppi, presumibilmente in scenari totalmente allargati e nuovi, dovendosi verificare una sorta di transizione tecnologica profondissima, a seguito della riscoperta delle proprie radici ed eredità da parte di un popolo barbaro e dei contatti con il semidio alieno, il Titano al Centro del Mondo o Sire Fiammeggiante. Questa separazione netta però richiederebbe di abbandonare tutti i numerosissimi personaggi del PREQUEL (tranne una, Rhonya Ruth Rynéwler, l'eletta del Sire Fiammeggiante), sicché sarebbe un SEQUEL solo cronologico, con parentela a livello di trama ma non di storie individuali. Di fatto verrebbe rescisso ogni legame affettivo col predecessore, il ché causa forte disaffezione per la sua sorte. Per il quinto in realtà l'idea del SEQUEL c'era in origine, poiché il libro era stato praticamente amputato, con una chiusa demenziale, lasciando un trampolino. Ma poi c'è stato un avvicendamento tra i Gruppi e, ripreso in carico prima da ***Zeta*** e poi da ***Vì*** e ***Q***, e da un'ambientazione tutta racchiusa in un micro universo angusto (per quanto bislacco e variegato) si è verificata la confluenza in uno scenario di estrema ampiezza : la convergenza dell'Arca Colonizzatrice Slavonica nella più grande battaglia della storia umana, al Disco di Epsilon Eridani, con una conclusione 'piena' e maestosa della trama (è forse l'unica storia in cui alla fine muoiono tutti i migliori, pur se assurgendo allo status di martiri eroi eterni !). Il cambio di registro in quel libro è stato drammatico, perché alla struttura originale sono stati

aggiunti molti capitoli, passando per tematiche erotiche per finire con una chiusa estremamente epica e patriottica. Di fatto, a questo punto, il SEQUEL non solo non serviva più, ma è stato incluso allungando sensibilmente il libro originale.
La Parola Sepolta non ha mai lasciato spazi per un SEQUEL, e malgrado sia (relativamente !) il più breve di tutta la PluriLogia, appare un libro compiuto, forse non chiuso con un finale dolce per tutti, ma ad ogni modo risolto e senza ganci in sospeso. Vero, la storia personale della protagonista, Zvìrren, è irrisolta e lei stessa è ancora giovane, e l'altra coprotagonista è diventata uno spirito immortale. Gli spazi per sviluppi ulteriori ci sarebbero tutti e senza forzature, da una prospettiva individuale dei personaggi. Tuttavia manca una reale necessità a livello di trama globale. Il Demonio è stato respinto ed esiliato di nuovo da Kroangst, la vicenda storica ha visto un punto fermo. Sicché, pur avendo disponibili ancora freschi e poco usati i mattoni da costruzione individuali, per poter anche solo concepire un SEQUEL bisognerebbe trovare una nuova trama, e ciò sembra alquanto remoto se non forzato. La probabilità di altri sviluppi è bassa. Stiamo però valutando (anche singolarmente) la possibilità di esplorare degli spin–off (una galassia di storie brevi, magari episodi) agganciati alla trama principale. Non è mai stato fatto, per cui … boh !

Generi letterari delle singole branche

Difficile indicare un genere letterario che calzi alla perfezione alla PluriLogia (non molto omogenea in ogni branca, peraltro, il che complica la cosa). Ad esempio strictiori essa non è di genere "Steampunk". Assunto che questo genere non esista, essa si colloca da qualche parte a metà strada tra il genere Fantasy e la Science Fiction, con qualche sprazzo religioso ed epico–patriottico. Una Science Fiction collocata all'estremo opposto del Cyberpunk, ed in tal senso ha un certo sapore vintage, Steampunk appunto. Per alcuni libri o loro parti (***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani*** per intero ed ***I Venti del Giravàgo*** nella parte finale), *Vì* ha coniato un suo neologismo : la fantascienza *vetero sovietica*. Rispetto alla SciFi classica, manca in gran parte (salvo in ***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani***, il più tecnologico, ed anche, seppur meno, ne ***I Venti del Giravàgo***) la sfumatura tecnologica fina a sé stessa : le persone vivono vite piuttosto semplici ed arcaiche pur possedendo libero accesso al viaggio tra le galassie … o forse proprio per quello. Il gruppo pensa all'iper connessione come un esperimento transitorio di questa specie, che sostanzialmente verrà presto o tardi abbandonato perché non rende più felici le persone, ma solo più stressate e compulsive. I computer sono presenze poco intrusive, e rese largamente pleonastiche da stili di vita quasi rurali, talvolta da entità e poteri largamente sopranaturali (non proprio la stessa cosa, ma una diversa implementazione dei ***mentat*** di ***Dune***, Frank Herbert). Da Herbert *Vì* sostiene di avere assorbito ed accettato che prima o poi, in un futuro imminente e precedente la Discontinuità Tecnologica delle IA, l'uomo sarà costretto a condurre una sorta di Jihad Butleriano (cit.) per riappropriarsi del proprio tempo, privacy, relazioni sociali a propria misura, e contro il dilagare della tecnologia di controllo capillare, sostanzialmente inutile per il singolo, compulsiva, fasulla e morbosa. Nella PluriLogia, le astronavi e le infrastrutture industriali e militari ostentano la rudezza ed il gigantismo dell'era sovietica, ma a livelli ben più appariscenti, e sovente anche il lato estetico di questi vascelli e

macchinari appare austero, grezzo e poco rifinito, non concedendo molto al puro vezzo estetico. Una tecnologia possente, colossale, ma grigia e squadrata : di scala interplanetaria e interstellare più che quotidiana. La categoria : fantascienza vetero sovietica rende bene sia il clima che il tipo di tecnologia.

Ma, nonostante tutto, nessun libro è rigorosamente Science Fiction, ma un ibrido a metà strada. Salvo nell'immaginario di chi detesta entrambe, e quindi non legge, né fantasy né science fiction, e pure nell'immaginario di chi legge uno solo dei due generi odiando l'altro (e quindi sostanzialmente non lo conosce realmente o è eccessivamente fazioso per fare comparazioni obiettiva), caso peraltro frequentissimo !, questi due generi non sono affatto prossimi tra loro come riterrebbe il non addetto ai lavori.

Tralasciando la fantasy storica (che non è fantasy, ma storia a basso costo di investimento in ricerca), la vera Fantasy deve potersi appoggiare alla regola di SOSPENSIONE DEL GIUDIZIO CRITICO. Il lettore stipula un patto di fede cieca e incondizionata, ed abroga le leggi fisiche come le conosce, per scoprire in base a quali altre leggi (magiche) funziona il mondo che si appresta ad esplorare. Nella fantascienza degna, almeno quella buona dove la plausibilità è cruciale, questo è inammissibile, e ciò fa una differenza molto marcata, sul piano scientifico e tecnico, e anche per i molto più stringenti vincoli di coerenza interna. In un libro di fantascienza, ogni volta che si scrive un numero, una data, o qualsiasi aspetto quantitativo, si corre un rischio calcolato, sapendo che tutto il resto dovrà renderne conto ed essere consistente con quel numero. La fantasy ha una sintassi diversa. Per questo è assai meno ovvio, e più rischioso, di quanto non sembri la coesistenza e, quindi, la collocazione in un territorio ibrido di confine. **Fantasy e S.F. non confinano affatto**, normalmente, se non nell'immaginario ingenuo di chi non le ama entrambe. I gruppi (*Vì, Q, Zeta, Pàncer e Riddler*) hanno affrontato sempre ostinatamente questa inconsistenza prendendola di punta : applicando la massima forzatura possibile nell'ibridarla. Ed in seno alla discussione c'erano ovviamente i partigiani dell'una o dell'altra, in un braccio di ferro costante, Vì essendo il più fedele alla SciFi pura, Q e Zeta alla Fantasy, Pàncer molto indeciso.

La PluriLogia è un contesto rischioso, perché in ogni contesto dove si creino conflitti del genere, si tende necessariamente a cercare di soddisfare le regole ed esigenze del più restrittivo dei due (e non a caso l'evoluzione tipica è dal contesto Fantasy a quello S.F., più che viceversa). Di conseguenza talvolta, inevitabilmente, si creano volentieri inconsistenze più o meno stridenti, forzature.

Nel complesso il genere che ne emerge non è ricercato intenzionalmente, ma scaturisce da due opposte nature che coesistono negli scriventi. Da un lato l'iperrazionalità, la notevole confidenza con alcune branche della vera scienza e la sufficiente confidenza con la maggior parte di esse, dall'altro l'anelito mai appagato al misterioso ed ineffabile, tipico di una certa fantasy (non quella semi storicizzata, ma la più onirica ed evanescente, come in *Albero e Foglia* di J.R.R. Tolkien, o *La Soglia* di Tanith Lee, o *L'albero delle Spade*, C. J. Cherryh o *La Saggezza della Luna*, Greer Ilene Gilman). Ne risultano scenari e situazioni strappate in due, descrizioni contese tra l'aspirazione all'evocatività più sfumata e vagheggevole e l'invasiva tendenza analitica e razionalizzante. Salvo il primo libro, unigenito, tutte le branche sono nate con l'intenzione granitica di scrivere fantasy, accettata almeno a parole anche da *Vì*, e si sono chiuse, talvolta in

modo plateale, come fantascienza appena annacquata da qualche traccia di fantasy residuale. Del resto il Fondatore, tradizionalmente il revisore finale, ammette che è semplicemente più forte di lui. Ha sempre studiato, e professato, poi insegnato, scienza, dacché esiste ed è conscio di esistere, e non possiede l'abilità di accecare l'occhio analitico impietoso, che conta minuziosamente il numero di nervature sulle ali di Fata e ne misura la resistenza, o si pone il problema di quale temperatura massima possa raggiungere il fuoco di un Drago, e se sia o meno in grado di liquefare un certo acciaio, o il tungsteno. Gli è impossibile astenersi dall'indagine quantitativa, pur essendo conscio che questo, al Fantasy, fa male assai.

Solo la ***Parola Sepolta*** non potrà diventare mai Sci-Fi (pur contenendone elementi, come l'Invasione aliena di Kroangst), poiché nasce da una matrice religiosa pura, ultraterrena e spiritualista, motu proprio del gruppo *Q*, con ambizioni fantasmatiche (*Riddler*), e qui l'incompatibilità con la fantascienza sarebbe totale. O meglio, non si tratterebbe nemmeno di incompatibilità : semplicemente la religione ed il misticismo si collocano oltre, inaccessibili, e ne sono il tratto predominante (effetto della "normalizzazione relativa"). Per cui, sì : ci sono alieni quadrumani, ma ugualmente non sono loro a determinare il genere della Branca ! Dal punto di vista della collocazione di genere, quasi tutte le branche sono fallimentari, in quanto prive di omogeneità interna. Ma sarebbe ingeneroso definirli fallimenti grossolani, piuttosto temerari tentativi di conciliare cose inconciliabili quasi statutariamente : la sfida era esattamente quella ! Solo il primo libro è nato già nel filone science fiction, per quanto l'intrusione massiccia della Divinità più elevata, refrattaria all'analisi scientifica, paradossalmente costituisca un nocciolo duro fantasy religioso inscalfibile, di sottofondo. Non si tratta di una coincidenza. Tutti i lettori, financo molti scienziati, concedono alla fede acritica una deroga particolare persino nella vita reale. L'elemento divino religioso ha quindi un salvacondotto ammesso persino nei libri di vera e dura S.F.

Un caso un po' atipico è ***La Terza Guerra Interrogativa*** che si potrebbe classificare come genere dell'astratto indefinito : esso è persino oltre la Fantasy, nel senso che richiama scenari di difficile immaginazione e molto stranianti (non a caso era stato confrontato a *Flatland !*). Vive su due piani : quello quotidiano, tecnologico quanto basta, e quello metafisico, che è più reale del precedente, solo percepito non da tutti. Tende a così lontano, ad un qualcosa di tanto estraneo, in cui fantasy e science fiction perdono di distinzione. ***La Terza Guerra Interrogativa***. È una sorta di libro della rivelazione : dogmatico, difende l'indifendibile con tale arroganza da parere assolutamente verosimile visto dal suo interno (che poi è la prospettiva del lettore), perlomeno per i pochi che riusciranno ad entrarci in simbiosi (come accadde per *Dune* di Lynch : o lo si capiva, e lo si amava, o non lo si capiva affatto). È, spesso, l'incredulità degli stessi protagonisti l'elemento probatorio più forte che incrina lo scetticismo del lettore. Gli Interrogativi sono troppo strani per tutti gli Abitatori dei Reami Quantici, come ci si può quindi scandalizzare della loro eccessiva bizzarria ? E loro stessi non classificano forse i potenziali Alleati, non li dividono tra coloro che hanno almeno un po' di Vista e coloro che non li percepiranno mai con le proprie forze ? Abdichiamo da ogni velleità di classificare la ***La Terza Guerra Interrogativa***, pur riservandoci di attaccare aspramente ogni definizione esterna in cui dovessimo imbatterci in futuro !

Tecnologie ed ambientazione

1) ***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani***.

Decisamente ambientato in un contesto futuribile molto lontano e di tecnologie avanzate, ma su una linea temporale separata e quindi non in relazione diretta ed univoca con la linea temporale terrestre. Ciononostante, in alcuni punti vengano esplicitati collegamenti (*mediati dalla Divinità*) con la vecchia Terra (la Culla), e l'inconsistenza è appunto rimossa dall'intrusione della religione e dell'elemento divino sopranaturale. L'Altissimo interviene personalmente e preleva geni dai popoli terrestri di epoche diverse, anche molto antiche, per impiantarli sul pianeta infernale da lui scelto (e costruito) per il suo popolo di Guardiani (in questo c'è senz'altro l'influenza forte di Arrakis, Dune). L'intercessione del Dio fa si che, malgrado tale legame genetico e spirituale, lo scenario non sia collocabile in un futuro della Terra vero e proprio, ma effettivamente in un'altra dimensione indipendente, un continuum distinto e non confrontabile.

2) ***La Terza Guerra Interrogativa***.

Ha vaghe tonalità "Steampunk" : esistono tecnologie avanzate, tuttavia la Luna Pesante, col suo popolo conservatore, ha modi di vita arretrati ed agricoli. La tecnologia è di scala monumentale, grandiosa, ma di aspetto estetico sobrio e funzionale, squadrata e poco rifinita. Gli scenari di battaglie spaziali (ingentissimi nel sequel !) sono infrequenti. È la branca più estrema, astratta e generalizzante, dal punto della multi dimensionalità. Il tempo stesso ha un significato ben scarso ed inaffidabile (Crf. Il Labirinto Interrogativo è collocato nel NON–Tempo). La "razza" (termine inadeguato) degli Interrogativi, che non si possono nemmeno definire alieni, semmai una sorta di Dei strani ed assurdi, rende aleatorie persino le barriere tra le dimensioni. Quindi coesistono tecnologie ad ogni livello, ma la tecnologia non è tanto importante quanto lo è la dicotomia tra la natura ultima (tridimensionale) dei Reami Quantici e la natura Interrogativa (condivisa dal nemico, le Ali Nere), con una dimensionalità da quattro a superiore. È impossibile distillare categorie su questa famiglia di dimensioni ed universi, questa matrioska, di scatole contenenti altre scatole, senza riscrivere l'intera branca. Essenzialmente è una sorta di visionario libro della rivelazione. Negli interstizi di questa infrastruttura colossale e spesso non percettibile, si sono sviluppate razze aliene di ogni sorta, tra cui primeggia quella umana, anche esse a grandi scale. Esiste una categoria di figure, ad esempio, chiamata Regolazionista Centrale di Galassia, che presuppone istituzioni di livello universale (e tuttavia ogni universo non è che una bolla entro la Matrice Interrogativa, sicché il più grande costrutto concepito entro i Reami Quantici è un qualcosa di molto circoscritto per un'entità Interrogativa. Gli stessi Cavalieri del Cosmo sono il braccio armato plurimillenario (non si chiarisce mai la vera scala temporale, ma è anch'essa irrilevante, al cospetto degli eterni Interrogativi, che osservano e studiano l'esplodere e implodere ciclico dei Semi, alias gli universi) di questa istituzione di scala globale che governa i conflitti tra tutte le razze.

3) "***G.E.G. di Napoli***".

Non esiste uno standard tecnologico omogeneo, ed almeno a livello di background, lo scenario implicito nasce marcatamente multidimensionale. Si mescolano inoltre protagonisti provenienti da mondi a livello tecnico molto diverso. Il mondo di ambientazione fisico geografica, Lad, è in una dimensione separata, ma non isolata, rispetto alla Terra, ed ivi opera la magia ed il livello tecnologico è poco più che medioevale. Il protagonista, De Gennaro, proviene da una Napoli degli anni novanta inoltrati, ma egli da solo non è in grado di influenzare il contesto a livello tecnologico. Tuttavia l'intrusione di viaggiatori trans dimensionali (come il Mòrgoth, proveniente dal lontano futuro della Terra, dal XXIII° secolo, e matematico di inestimabile valore persino per lo standard del suo tempo) apporta al contesto elementi tecnologicamente avanzatissimi ed estranei, così estranei che gli autoctoni percepiscono tutto ciò come una sua forma peculiare di magia (e lo classificano come il condottiero dei Demoni, essendo la razza più intrisa di magia possente). A tale eterogeneità contribuiscono poi le pur rare intrusioni della razza superiore degli Arcangeli, che non sono classificabili tecnologicamente ed in quanto eterni sono sostanzialmente atemporali : essi sono così oltre che trascendono, il loro status è tale che la distinzione tra magia Vìgiera, alta tecnologia e divinità diventa inconsistente. Sono così potenti da viaggiare attraverso i buchi neri ed altri oggetti ancor più misteriosi (i Varchi Iridescenti). Sicuramente ***G.E.G. di Napoli*** è il libro che sottende il minor sforzo di coerenza interna, ma non per forza quello che alla fine risulta meno consistente, proprio per la sua più forte tonalità Fantasy e, quindi, richiesta della Sospensione del Giudizio. Lo si potrebbe definire una storia minuta e quotidiana in primo piano, con sullo sfondo una storia più vasta e spesso latente.

4) ***Rocca di Stella***.

Scenario di tecnologie locali che vanno dal barbarico allo pseudo rinascimentale (Kh'Lor). Si tratta della dimensione terrestre, e non di un continuum parallelo. Gli elementi inspiegabili sono quasi sempre riconducibili a razze aliene (almeno 3 !). Tuttavia Kh'Lor nel suo lontano passato era stato una colonia Terrestre, seminata da una nave colonizzatrice in avaria, per cui la bassa tecnologia è congiunturale e frutto dell'imbarbarimento e di un periodo di decadenza ed involuzione, malgrado lo scenario formalmente appartenga al lontano futuro della Terra (che nella fattispecie è sconosciuta ai discendenti dei coloni). Viene infatti chiarita nel finale persino l'origine etnica delle diverse genti delle nazioni di Kh'Lor stesso. Estesamente presente l'elemento alieno, ma solo molto tardivamente riconosciuto per tale, e soltanto da pochi protagonisti. Tutta la magia viene infine ricondotta e razionalizzata in base a prerogative di queste influenze aliene esterne. Non solo : persino l'elemento mistico religioso, molto presente all'inizio, alla fine si chiarisce avere come oggetto di venerazione non un Dio ma un titano interstellare, una creatura di neutronio evolutasi sulle pulsar, vasta come l'intero nucleo planetario, e giunta su quel mondo ***dopo*** i coloni terrestri. Anche i Diavoli **sono** alieni, poco più di parassiti dispersi inavvertitamente dalla venuta del Titano al Centro del Mondo.

5) ***I venti del Giravàgo***.

Anche questo scenario è collocato in un futuro molto lontano della Terra, ma nella medesima dimensione (per la precisione è persino posteriore a ***Rocca di Stella***, e ciò si desume dall'incrocio delle trame in un punto della branca. Vedasi '***incollature***'). Il livello tecnologico è indefinito. Gli abitanti credono, e credono di usare, la magia. Ma in effetti i loro mondi sono le vestigia di una possente Arca Colonizzatrice da combattimento di classe Drakul, che ha subito avarie e contaminazioni con presenze aliene, e che nel corso di quasi ventimila anni ha agglomerato materiali e piccole lune, trascinandole con sé, ed integrato specie aliene ospiti. Si trovano per tutto il tempo, senza saperlo, isolati nel Meta–Spazio e tagliati fuori dal tempo ordinario, ma in origine la loro arca era diretta ad un evento "reale" futuro, una smisurata battaglia dove i Terrestri si contrapponevano a nemici alieni Altairiani e Rigeliani. Solo tardissimo essi riscoprono queste radici. Il livello tecnologico è fortemente inconsistente : alcune funzioni dell'Arca, misconosciute e dimenticate, continuano a funzionare, e sono ritenute magia (il sistema di trasferimento chiamato Ponti Arcobaleno), per il resto il livello è molto basso, con punte decisamente "Steampunk" (Cfr. i Setacciatori di Hypnobòrea). Le comunicazioni inter sistema sfruttano i summenzionati Fosfiròli, che sono in realtà una sorta di teletrasporto, o di canali subspaziali, ma nessuno dei protagonisti ne è consapevole. Essi identificano quel che resta della I.A. di controllo centrale (il sistema Sohlàngorn) con un Dio benigno. Peraltro la I.A. stessa si è ibridata con ospiti alieni elettromagnetici. Sul finale assume rilevanza il riferimento al futuro della Repubblica Celeste, alleata dei costruttori dell'Arca (evoluzione futura della Repubblica Cinese e della sua espansione nel cosmo, sino allo scontro contro alieni ostili Rigeliani ed Altairiani)

6) ***La Parola Sepolta***.

Questo libro si sviluppa su due piani molto ben distinti seppure non separati. Il piano spirituale / fantasmatico (in tutte le sfumature dell'oltretomba, ivi detta Il Mormorio od Æthéreum) e quello 'reale'–concreto. Non si presenta quindi in un'unica ambientazione poiché il piano spiritico è atemporale ed in esso confluiscono contributi da tempi diversi e da mondi diversi. Alcuni personaggi, spiriti di morti, provengono da epoche della Terra realmente esistite : Irlanda ai tempi della Bloody Sunday, ex Jugoslavia ai tempi delle guerre NATO), altri provengono da Kroangst, un mondo remotissimo collocato chissà dove nello spazio e nel tempo (pare, circa 87000 anni dal secondo millennio della terra), permeato dalla magia elementale, che sembrerebbe appartenere al lontanissimo futuro della Terra, ma in qualche maniera ancora apparentato alla razza umana. Umani che però hanno subito un genere inatteso di mutazioni, in seguito all'imbarbarimento tecnico : il potenziamento delle facoltà parapsichiche ed extrasensoriali (fondazione della Chiesa Esegetica del Mormorio). Però parte significativa degli eventi si svolgono nella dimensione ectoplasmatica. Ecco perché in questo libro la tecnologia assume importanza modesta. Proprio nulla, no : gli Invasori alieni che minacciano di annettere e snaturare Kroangst (terraformazione), i temibili Kittolakýrm quadrumani, hanno una tecnologia molto più avanzata tale da sovrastare anche i poteri magici degli eredi umani su quel mondo.

Considerazioni aspecifiche

Cartine, mappe

Un elemento accomuna gran parte delle cartine, in particolare quelle più curate (***G.E.G. di Napoli***, ***Rocca di Stella***) : la collocazione di un regno ad Est, spesso insulare o in forma di arcipelago, omologo di quel che può corrispondere ad un insieme dell'attuale Giappone e penisole Coreana e malese. Non si tratta di una scelta razionale deliberata. Piuttosto, visto che in entrambi i libri le cartine e mappe hanno preceduto lo scritto (nel caso di G.E.G. di non meno di una ventina d'anni, essendo la cartina del mondo di Lad una ricopiatura integrale di una mappa nata in gioventù per finalità completamente diverse : un gioco di ruolo da tavolo), si tratta di una sorta di automatismo compositivo. Lo stato d'animo e di coscienza durante la composizione grafica non rispecchiano molto la situazione della composizione testuale, i disegni si sono creati un po' da sé, la matita va dove la porta la mina, la gomma obbedisce a leggi estetiche tutte sue, e gli scarabocchi prendono lentamente forma definitiva sul foglio bianco senza che fosse preesistito uno schema mentale preordinato, salvo elementi sfusi da sistemare qua e là, come in un puzzle molto flessibile ed elastico. In ***Rocca di Stella*** la scelta è stata almeno in parte più razionale : Kh'Lor era stato colonizzato da astronavigatori terrestri a tutti gli effetti, tratti da varie etnie. Essi hanno in certa misura, evidentemente (lo si può dire col senno del poi), ricercato sul nuovo mondo luoghi più simili a quelli aviti. Dove il caso è stato forzato, è stato appunto nel prevedere sempre, nell'estremo est, di regni insulari ed arcipelaghi opportunamente collocati. Meno forzate sono le sonorità e le grafie dei nomi di quei luoghi, essendo state attribuite dai coloni stessi, e quindi rispecchianti le loro lingue ancestrali. Si può certamente dire che il "Sol Levante" e l'"Impero di Mezzo" rappresentassero attrattori culturali estremamente forti, tali da meritare un rispecchiamento anche forzoso nella geografia delle piantine aliene (si veda l'Esterja in ***G.E.G. di Napoli*** ed il regno Kàhnshoun in ***Rocca di Stella***). Gomenosai ! Un bizzarro aneddoto. Normalmente le cartine e mappe tendono ad avere parvenze realistiche, laddove presenti. Constance ha soltanto un grossolano schema planetario a bassissima risoluzione, Ìrongard meno ancora, giusto una piantina parziale della sola GòunderWhelt di Astòria, e l'Arca Slavonica pone più enfasi nelle relazioni comparative tra le diverse Lùnole e Tarlùne che non nella geografia di ciascuna singolarmente. La cartina di Lad (***G.E.G. di Napoli***), rispetto a quelle di Kroangst (***La Parola Sepolta***) e di Kh'Lor (***Rocca di Stella***), è assolutamente implausibile ed atipica. Si tratta di una cartina interamente riciclata e che, inizialmente, si parla dei primi anni ottanta massimo metà degli anni ottanta, era nata come vera cartina da gioco da tavolo, ma non da gioco di ruolo bensì stile Risiko : la sua architettura fatta di territori di forme "agevoli" e perfettamente demarcati, era stata funzionale all'acquisizione iniziale di territori ben suddivisi e la disposizione dei mezzi da guerra iniziali, naturalmente di livello medioevale e con ambientazione fantasy. Pàncer l'ha fornita tal quale, ed alla fine nessuno si è fatto carico di renderla realistica. Anzi, le versioni digitali sono ancora meno plausibili delle scansioni dell'originale cartaceo. Questa cartina è stata fornita a fondo perduto a Pasquale Funo–Heinz 'Citicìspo' da Pàncer (Romèsto Trincagliùto), per costruirci qualcosa, col patto implicito di ricostruirla in una

veste plausibile. Dopodiché su quella cartina ci si è giocata qualche partita ed è sedimentata così com'era, rudimentale, perché ci si è semplicemente assuefatti, abituati a vederla così. Alla fine nessuno ci ha più messo le mani per raffinarla, ed è stata tenuta al grezzo. Il libro stesso del resto è il più grezzo, ruvido, velleitario e sgradevole (perlomeno quando a parlare è la viva voce del protagonista o persino quando la Voce Narrante parla del protagonista, G.E.G.), quindi i due aspetti sono coerenti tra loro.

Manicheismo dicotomico

Assolutamente omogenea in tutti i libri, come pure (presumibilmente) resterà tale in eventuali altri filoni futuri e sequel, è una visione etica della realtà a struttura profondamente manichea. Tutti i libri contengono elementi di radicale polarizzazione sull'asse Bene ↔ Male, e l'individuazione delle due parti, avversarie e in lotta perenne, non è mai, o quasi mai, ambigua. Anche l'inquadramento dei singoli personaggi è raramente ambiguo (e laddove lo è, lo è in modo attenuato), per lo meno relativamente a personaggi degni di una qualche nota. Pure estremamente raro è il cambio di schieramento, e non è quasi contemplata la conversione tardiva, salvo che la situazione iniziale non fosse già stata molto controversa (o palesemente errata e contrassegnata da un malessere di fondo). Un esempio saliente, in cui una figura controversa appartenente al fronte del Male, ma più per coincidenza che per vera vocazione, lentamente ascende al fronte del Bene, è quello della Principessa Sàmaranth (***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani***). La sua transizione, ispirata da elementi esterni, è lenta e tormentosa, ed il completamento del suo processo di catarsi personale si completa nel corso del secondo libro. Ella rappresenta l'eccezione che conferma la regola dell'irreversibilità della scelta di schieramento. Tuttavia per personaggi scarsamente polarizzati, la posizione in campo è meno obbligata, meno vincolante. Ciò accade ad esempio in Varel Kaijnark (l'ambiguo Zingaro de ***I venti del Giravàgo***) ed ancor più nella sua amante Lesna, che si schierano quasi sempre per mera convenienza personale. Varel viene tuttavia infine redento, grazie all'influsso positivo di una variabile esterna : lo Gnàistor (la Gattùrnia). Anche la figura della ragazza bambola (Miss Llyrahl Ahmoogh, di ***La Parola Sepolta***) è estremamente oscillante, in precario equilibrio tra il Bene (a cui ambirebbe e sente di non meritare) ed il Male, che non esercita mai in prima persona, ma che la attira inesorabilmente.

Il manicheismo si struttura a diversi livelli, che si rispecchiano coerentemente. Ha la sua base a livello di singoli individui, ma salendo di gerarchia finisce per concretizzarsi anche a livello di intere razze e mondi (sia pure con qualche debita eccezione), che appaiono quindi altrettanto schierati nel loro complesso, e trova una corrispondenza nella polarizzazione dell'elemento sopranaturale in divinità del Bene e del Male. Comune ai libri è la visione del Bene e Male come poli attrattori ben definiti, antitetici ed inconciliabili e, sebbene separati da gradazioni di grigio, tali da non poter addivenire a mediazioni o a compromessi, ma soltanto ad un regolamento di conti finale e definitivo, stile Giudizio Universale (o, per citare Highlander, del tipo che : «*ne resterà soltanto uno*»). I personaggi più importanti risultano non sempre ma molto spesso fortemente polarizzati rispetto all'asse Bene ↔ Male.

Il caso più emblematico ed appariscente della visione manichea portata al suo limite estremo si trova in ***La Terza Guerra Interrogativa***, laddove al fine di separare anche proprio fisicamente l'interezza del Male assoluto dal Bene, i titani quadridimensionali pensarono di erigere una Barriera di Confino eterna : il Piano di Separazione che divise i Due Tutti. Questa si può considerare l'apoteosi e la consacrazione del manicheismo come risultato consolidato, visto che la Scelta Ultima Duale imposta dal Consiglio Interrogativo a quell'epoca consistette a tutti gli effetti in un Giudizio Universale vero e proprio a grande scala. Persino nel sequel (in corso di lento e faticoso sviluppo), in cui il manicheismo **statico** verrà messo in discussione e poi rinnegato per i suoi limiti, non ci sarà una revisione ontologica di tale visione etica quanto piuttosto una sua evoluzione in una versione **dinamica**, più flessibile ed efficace (cfr. Teoria della Barriera Mobile).

La "VOCE NARRANTE" : peculiarità, typo (ed altre convenzioni meramente tipografiche)

La Voce Narrante nella PluriLogia è di tipo stilisticamente NON NEUTRALE. Stilisticamente, si sottolinea, perché che non lo sia in altri sensi è soltanto ovvio. Cosa si intende con ciò ? Che non ha un registro costante, uniforme, bensì variabile a seconda del contesto. A seconda del contesto, tende ad usare stilemi (e persino espressioni gergali) specifiche. Laddove ad es. si riferiscono vicende antiche, epiche, tende ad usare forme desuete, altisonanti, solenni ed un vocabolario congruo. Tende anche, relativamente, ad adattarsi in parte al 'livello' degli attori, secondo criteri grossolani di priorità e prossimità, nel senso che l'adeguamento stilistico è più marcato in stretta prossimità di dialoghi (discorso diretto) a cui partecipino attori principali, si attenua allontanandosi dai dialoghi od in assenza di personaggi di primo rango dal carattere molto marcato. Capita che la Voce Narrante si 'specializzi' ad es. in episodi fortemente 'polarizzati'.

Ad es. nelle scene erotiche a cui prendono parte parafemmine (si veda anche : ***Personaggi Funzionali***) contemporaneamente ad uno dei personaggi principali dalla forte connotazione lussuriosa, anche il gergo della Voce Narrante perde la neutralità e si fa brutale, volgare e grezza, rasentando l'oscenità, virando anche decisamente ad un maschilismo 'tossico' (ok, fa ridere, ma va di moda, LOL !), cosa che non ha mancato di suscitare polemiche e talvolta divisioni interne, ma 'Vixykatt' e 'Dæmonya' (quest'ultima spesso più incuriosita che contaria) sono sempre state in minoranza di 2 a 5.

C'è un altro contesto saliente, che qui sfocia anche nelle 'licenze grammaticali ed ortografiche' : quando si parla di o con i Gatti. Relativamente al contesto 'gattoso', vengono normalmente usate storpiature aggettivali deliberate (come '*istericino*', sintesi di isterico e piccino, '*paurato*', '*miserato*', per impaurito rispett. misero–immiserito, '*sonnolino*' per insonnolito, '*pigrato*' per impigrito, '*ruffare*' per ronfare, '*furare*' per fare un certo tipo di fusa sonore, '*fugniare*' / '*strafugniare*' / '*ranfrugniare*' per stropicciare accarezzando in modo vigoroso e parzialmente molesto). Si trovano anche aggettivi relativi al mantello / pelliccia, come '*ienato*' e '*vizzato*' (= stropicciato, irsuto ed un po' vizzo, ma non *avvizzito* né tanto meno *viziato* !), diminutivi di aggettivi come '*irsutino*' ed, infine, il misterioso termine '*godronato*' (*Fugniére* – ***SEQUEL*** de ***La Terza Guerra Interrogativa***) usato non tanto per la zigrinatura, ma per descrivere il mantello a macchie scure in forma di rombi o losanghe. Il termine è stato importato addirittura in un sostantivo (cit. Cavaliere del Godrone).

Anche l'uso del pronome ***CI*** (tipicamente prima persona plurale in italiano ordinario = A NOI) per intendere A LUI / A LEI / A LORO con valenza di forma pronominale **neutra** (categoria inesistente in italiano). L'esigenza del genere neutro è sentita per rimarcare la prevalenza della 'gattosità' sul genere relativo. Il Napoletano (G.E.G.) la usa spesso relativamente ai suoi Vìgieri, sia per i maschi che per la femmina od anche collettivamente. Talvolta, tuttavia, non solo egli (che è ignorante e mastica un italiano approssimativo) ma la Voce Narrante stessa segue, o segue parzialmente, questo registro.

Convenzioni tipografiche atipiche. La PluriLogia distingue (in modo consistente e coerente) quella che considera punteggiatura forte e debole. Tra la seconda la più comune : punti, virgole, punti e virgola. Questa punteggiatura non ha mai spazi anteposti ed ha sempre uno

spazio postposto. La punteggiatura ‘forte’ è quella tonica o emozionale (punti esclamativi ed interrogativi) più i due punti. Questa ha sempre entrambi gli spazi, sia anteposto che postposto. Anche il trattino lungo, quando non è usato in parole composte (in tal caso è coesivo e non ha nessuno spazio attorno), ma per incisi annidati nel parlato (racchiuso in doppie virgolette) o nel pensato (racchiuso in doppi apici singoli), è considerato punteggiatura ‘forte’ e presenta la doppia spaziatura. Gli stacchi tra discorso diretto ed indiretto (Voce Narrante) sono sempre delimitati da punti fermi a prescindere.

Atomi da costruzione : gli archetipi o leitmotiv

Malgrado tutti i libri gemelli (e fratelli) della PluriLogia condividano una più o meno vasta presenza di personaggi accessori, di comparse di secondo e terzo rango, i pezzi da novanta originano invariabilmente da un numero piuttosto limitato di matrici stampo. È importante analizzare questi archetipi. È importante per le medesime ragioni per cui essi vengono continuamente riutilizzati e reistanziati, e declinati in molteplici e più o meno sottili varianti, o ***fork***, un po' come il personaggio Duncan Idaho di Frank Herbert, clonato ripetutamente e riciclato all'infinito, sempre simile a sé stesso, con alcune invarianti, ma sempre un po' diverso ogni volta. I coautori sono compulsivamente legati ad uno o più di essi. Il legame è un rapporto di proiezione, bidirezionale, di transfert biunivoco.

Si può dire che in molte circostanze si siano create ambientazioni funzionali all'espressione e realizzazione di questi archetipi, più che conformarsi ad esigenze di trama precostituite. A volte sono sfuggiti di mano, acquisendo una propria coerenza interna e quindi libertà di agire quasi insindacabile.

Nel conflitto tra le esigenze della trama in sé e le loro esigenze di esprimersi, inconsciamente (talvolta consciamente !), sono state fatte prevalere le seconde, persino a rischio di indebolire talvolta la trama nel suo complesso. La classificazione degli archetipi fa emergere un background che si potrebbe definire cultural–autobiografico, seppure non in stretto senso letterale del termine. L'archetipizzazione spinta comporta necessariamente dei limiti, se si vuole dei difetti : in quanto simboli, questi personaggi sono profondamente sbilanciati, estremizzati ed ipertrofici nei loro aspetti peculiari, ma necessariamente incompleti. Non sono personaggi caratterialmente pieni, plausibili, a tutto tondo, ma essenziali, stilizzati e cristallizzati in ruoli precostituiti come in una sorta di role game. Per dirla al modo degli Interrogativi, sono squallidamente oligodimensionali. Hanno molto spesso uno, due, comunque pochi tratti caratteriali ipertrofici, ed intere sezioni completamente mancanti od appena accennate di sfuggita come poco interessanti o poco pertinenti al loro mandato. Ad esempio tutti i protagonisti sono figure così spiccatamente autonome (sebbene non individualiste nella classica accezione che include una connotazione anche egoistica), indipendenti, solitarie ed assai refrattarie a compromessi ed alla diplomazia, incapaci di mediazioni di sorta, che finiscono quasi senza eccezioni per non avere nessuna vita familiare o sociale al di fuori del loro "lavoro", anzi per non avere famiglia propria tout court, poiché ciò difficilmente s'incastrerebbe coi loro tratti archetipici così spigolosi e taglienti. Sono spesso più macchine da battaglia che non esseri umani completi, e posseggono giusto quel tanto di carattere che basta loro ad essere ottime macchine da battaglia. Tuttavia proprio per questo sono personaggi chiave del loro tempo, che è invariabilmente un periodo di vicissitudini e sconvolgimenti feroci, adatto a chi non abbia altro da perdere che la propria vita, e nessun vincolo o intralcio.

Non tutti gli archetipi / leitmotivs sono legati in pari grado a ciascuno dei coautori, ma un'attribuzione precisa non ha alcuna utilità concreta.

I cosiddetti personaggi 'funzionali'

Vengono considerati 'funzionali' i personaggi creati ad hoc per esigenze esterne (di trama o di altri personaggi, quasi sempre protagonisti). I personaggi funzionali non solo non ambiscono ad avere alcuna plausibilità psicologica, ma talvolta sono così squilibrati per enfatizzare la loro funzione specifica da essere completamente non verosimili. Sono, inoltre, poco costruiti, caratterialmente incompleti anche laddove abbiano una certa progettazione nella loro storia pregressa, perché il loro carattere intende essere incompleto e specializzato per scelta deliberata. Hanno quindi spesso alcuni (pochi) tratti predominanti ed atrofizzato tutto il resto, e sono 'patologici' e devianti. Sono estremamente archetipici, ma nell'accezione peggiore del termine, ossia stereotipati e 'piatti'. La loro forte polarizzazione è spinta a tal punto che a volte sono anche fisicamente 'specializzati' per adeguarsi meglio alla funzione gregaria che devono svolgere. Questo tratto è più evidente nelle cosiddette 'parafemmine' (v. dopo). Generalmente sono presenti al più in una o due copie per libro, perché un eccesso di caratteri simili toglierebbe plausibilità all'insieme, lo comprometterebbe, ma non necessariamente il loro ruolo di personaggi funzionali implica che debbano essere comparse. Ad es. Miss Llyrahl Ahmoogh (*La Parola Sepolta*), pur nettamente funzionale alle esigenze e vicende di Zvìrren prima (la 'vera' protagonista) e di Satana / Djjnyahfar dopo, si ritaglia anche lei un ruolo di primo piano in ogni senso. In effetti è tra i rarissimi esempi di personaggio funzionale con anche un certo spessore, pur restando fortemente squilibrata e patologica. Anche il suo clone (invero più antico, ma non importa), Lesna Balögh, è altrettanto distorta e polarizzata, ma si ritaglia uno spazio non trascurabile. Lesna è però molto meno completa, caratterialmente, mancando di numerosissimi aspetti ordinari. Tuttavia non deve essere plausibile : deve soltanto adeguarsi alle esigenze di Varel Kajinark.

In un certo senso i personaggi funzionali sono l'equivalente dei NPC (acronimo di Non Playable Character) : personaggi non controllati dai giocatori, ma dalla logica euristica del gioco medesimo, automatizzati, ed assegnati o ad una IA o al Master / Narrator. Questi hanno spesso reazioni stereotipate e prevedibili. Ora i nostri personaggi funzionali non sono proprio così riduttivi e prevedibili, o quantomeno non sempre lo dimostrano. Hanno tuttavia delle portanti interne di questa natura, stereotipata, che ne condizionano le scelte in momenti chiave della storia, specialmente in relazione alle vicende dei protagonisti. Questo tuttavia non fa di loro propriamente delle semplici comparse, potendo anzi guadagnare ampio respiro in senso quantitativo.

In certa misura, stiracchiando un po' il concetto, anche i protagonisti stessi sono funzionali. Non a terzi, ma alla trama nel complesso. Quasi sempre c'è un popolo oppresso da liberare, una guerra di indipendenza di qualsiasi scala, un Nemico maligno da abbattere : gli energumeni, ma anche le Valchirie eroine, (v. subito dopo) sono funzionali a tale alta Missione. Anche loro sono molto spesso incompleti : il loro carattere contiene giusto gli elementi essenziali per l'assolvimento del loro mandato. Il resto o manca o è dato per implicito, e se per caso hanno anche altri tratti, comunque non devono confliggere con le esigenze della storia. La cosa, bizzarramente, nel loro caso è ancora più evidente, a causa dell'enorme sviluppo quantitativo e dell'ampio spazio loro riservato, e della molto più accurata progettazione 'biografica' : rimangono comunque caratterialmente monchi. Un esempio saliente per il tutto : siccome tutti costoro sono chiamati a

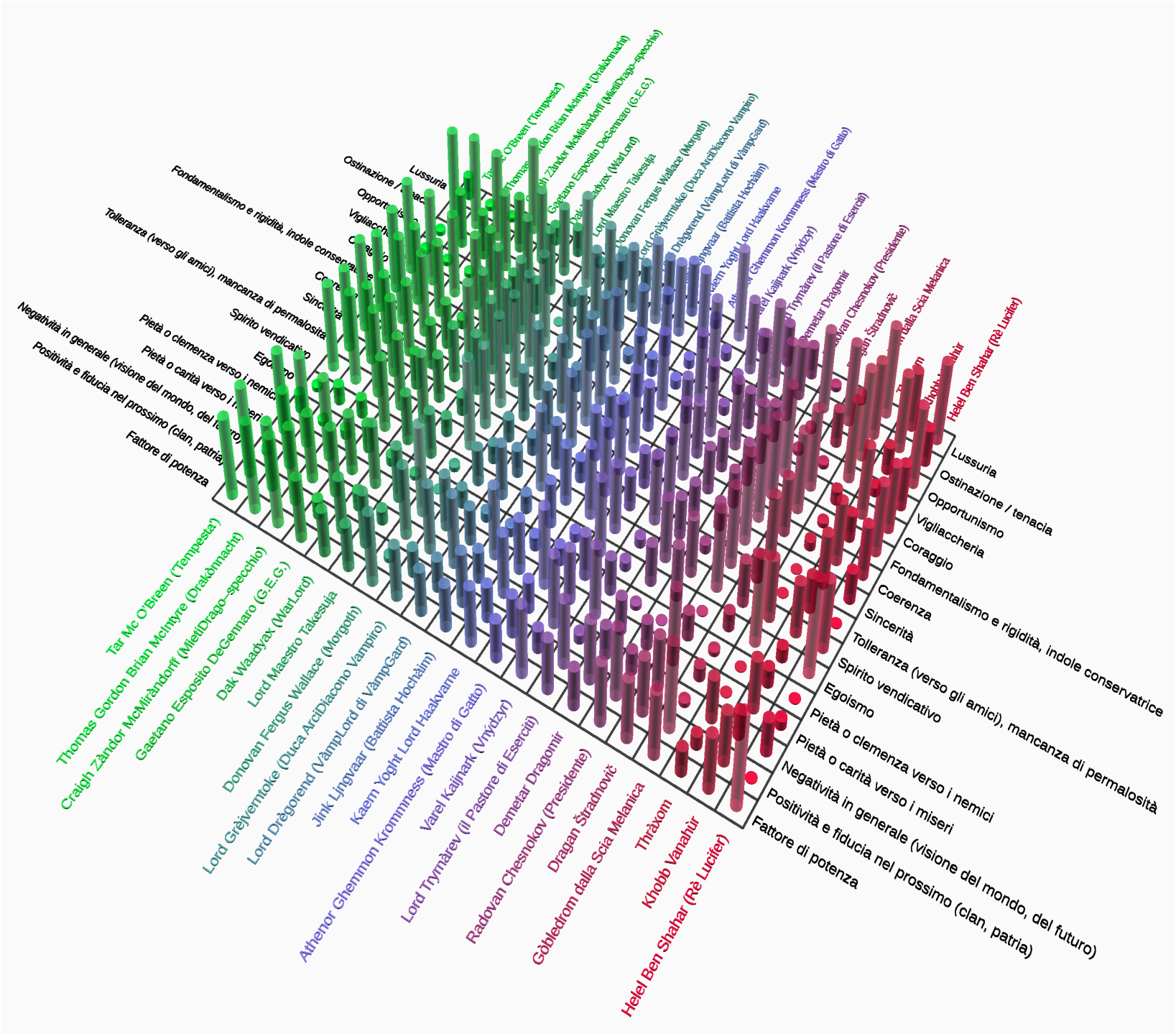
svolgere missioni di ampio respiro per il bene comune (riscattare interi popoli, raddrizzare torti e soprusi e vincere guerre), nessuno, ma proprio nessuno di costoro ha mai una famiglia, non tanto in senso ampio, ma proprio in quello stretto di discendenti propri (con la sola, singola eccezione di Tar, la cui figlia viene concepita in una situazione di emergenza e un po' per caso ed è comunque trattenuta dalla LierDuchessa di Ràlder, per cui non intralcia ugualmente). Questo perché i legami affettivi creerebbero conflitti con esigenze di ordine superiore, sarebbero d'intralcio e ridurrebbero la libertà di manovra assoluta di cui hanno bisogno. Devono poter puntare tutto, vita inclusa, senza tanti patemi, e quindi avere le mani libere. Non a caso, per i pochi che nelle vicende contraggono legami seri (T.G.B. si sposa o si sposerebbe con Àldryss Tyndàryss), la cosa viene poi subito sfruttata dal Nemico per colpirli, come un punto debole. È il rovescio della medaglia, e tutti hanno alle spalle una storia solitaria perché tale è il curriculum più adatto a svolgere poi la funzione successiva.

L’energumeno / l’omone

Rappresenta interiormente una proiezione diretta delle aspirazioni più eroiche, una sorta di alter ego proiettivo. Solo in minima parte rappresenta qualcuno per com’è, ed in massima parte per come “*vorrebbe esser potuto essere*”, e di conseguenza non si può definire una trasposizione autobiografica in senso stretto. L’energumeno si sostanzia nei seguenti personaggi, protagonisti o quasi (talvolta non è chiaro chi sia il vero protagonista, ed almeno in ***Rocca di Stella***, e forse anche in ***I venti del Giravàgo***, è certamente una dei tanti protagonisti femminili)

1) Tar “Tempesta” Mac O’Breen (portatore dell'Àrgorad; ***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani***)
2) Thomas Gordon Brian McIntyre (il Drakònnacht; ***La Terza Guerra Interrogativa***)
3) Gaetano Esposito De Gennaro (G.E.G.; ***G.E.G. di Napoli***)
4) Jink Ljngvaar (il Battista Hochàim; ***Rocca di Stella***)
5) Varel Kaijnark (lo Vnýdzyr; ***I venti del Giravàgo***)
6) Dottor Dragan Štradnovič (Serbo caduto; ***La Parola Sepolta***)

	Tar Mc O'Breen ("Tempesta")	Thomas Gordon Brian McIntyre (Drakònnacht)	Craigh Zàndor McMiràndorff (MietiDrago–specchio)	Gaetano Esposito DeGennaro (G.E.G.)	Dak Waadyax (WarLord)	Lord Maestro Takesuja	Donovan Fergus Wallace (Morgoth)	Lord Grèjverntoke (Duca ArciDiacono Vampiro)	Lord Drègorend (VàmpLord di VàmpGard)	Jink Ljngyaar (Battista Hochàim)	Kaern Yoght Lord Haakvarne	Athenor Ghemmon Krommness (Mastro di Gatto)	Varel Kaijnark (Vnýdzyr)	Lord Tryrnàrev (il Pastore di Eserciti)	Demetar Dragomir	Radovan Chesnokov (Presidente)	Dragan Štradnovič	Gòbledrom dalla Scia Melanica	Thràxom	Khobb Vanahùr	Helel Ben Shahar (Rè Lucifer)
Fattore di potenza	**90**	**100**	**100**	**70**	**50**	**50**	**80**	**60**	**50**	**50**	**65**	**45**	**80**	**60**	**45**	**70**	**70**	**75**	**30**	**65**	**110**
Positività e fiducia nel prossimo (clan, patria)	**100**	**75**	**85**	**20**	**60**	**60**	**5**	**30**	**35**	**60**	**40**	**45**	**25**	**75**	**70**	**80**	**65**	**100**	**15**	**60**	**1**
Negatività in generale (visione del mondo, del futuro)	**5**	**85**	**75**	**75**	**20**	**15**	**80**	**75**	**80**	**35**	**70**	**35**	**80**	**10**	**35**	**25**	**60**	**5**	**50**	**30**	**40**
Pietà o carità verso i miseri	**90**	**100**	**90**	**65**	**70**	**60**	**100**	**60**	**40**	**80**	**60**	**90**	**60**	**80**	**40**	**30**	**85**	**15**	**1**	**60**	**10**
Pietà o clemenza verso i nemici	**20**	**5**	**10**	**30**	**10**	**5**	**1**	**20**	**10**	**10**	**15**	**20**	**50**	**40**	**5**	**1**	**30**	**5**	**1**	**20**	**1**
Egoismo	**5**	**20**	**20**	**80**	**55**	**50**	**5**	**40**	**60**	**20**	**50**	**10**	**85**	**10**	**45**	**60**	**1**	**20**	**100**	**15**	**110**
Spirito vendicativo	**95**	**100**	**95**	**80**	**75**	**20**	**100**	**20**	**30**	**90**	**65**	**80**	**75**	**10**	**70**	**65**	**90**	**50**	**70**	**60**	**80**
Tolleranza (verso amici), mancanza di permalosità	**90**	**85**	**85**	**40**	**50**	**20**	**90**	**25**	**20**	**50**	**25**	**80**	**40**	**75**	**45**	**10**	**90**	**30**	**1**	**40**	**1**
Sincerità	**100**	**75**	**80**	**50**	**60**	**65**	**100**	**55**	**50**	**80**	**55**	**80**	**40**	**75**	**35**	**30**	**100**	**70**	**1**	**60**	**35**
Coerenza	**85**	**95**	**90**	**50**	**85**	**80**	**100**	**80**	**80**	**100**	**50**	**90**	**10**	**85**	**50**	**40**	**100**	**65**	**10**	**70**	**60**
Fondamentalismo e rigidità, indole conservatrice	**90**	**85**	**80**	**10**	**75**	**75**	**100**	**20**	**25**	**80**	**20**	**50**	**10**	**60**	**40**	**45**	**90**	**90**	**5**	**30**	**80**
Coraggio	**100**	**100**	**90**	**80**	**80**	**80**	**100**	**80**	**60**	**100**	**70**	**85**	**50**	**80**	**75**	**65**	**100**	**90**	**15**	**80**	**75**
Vigliaccheria	**5**	**5**	**5**	**65**	**30**	**35**	**1**	**50**	**60**	**10**	**20**	**10**	**75**	**10**	**40**	**40**	**5**	**5**	**90**	**10**	**50**
Opportunismo	**5**	**60**	**50**	**85**	**70**	**70**	**10**	**75**	**80**	**60**	**70**	**10**	**90**	**20**	**80**	**85**	**5**	**40**	**100**	**30**	**90**
Ostinazione / tenacia	**95**	**100**	**95**	**60**	**80**	**75**	**100**	**80**	**70**	**90**	**80**	**85**	**10**	**80**	**90**	**60**	**90**	**90**	**85**	**85**	**40**
Lussuria	**25**	**5**	**5**	**100**	**20**	**30**	**5**	**30**	**30**	**50**	**60**	**10**	**100**	**20**	**45**	**35**	**5**	**10**	**100**	**65**	**90**


Tar Mc O'Breen (Tempesta)
Thomas Gordon Brian McIntyre (Drakònnachti)
Craigh Zàndor McMiràndorff (MietiDrago-specchio)
Gaetano Esposito DeGennaro (G.E.G.)
Dak Waadyax (WarLord)
Lord Maestro Takesuja
Donovan Fergus Wallace (Morgotin)
Lord Grèjvemtoke (Duca ArciDiacono Vampiro)
Lord Drègorend (VàmpLord di VàmpGard)
Jink Lingvaar (Battista Hochàim)
Kaern Yoght Lord Haakvarne
Athenor Ghemmon Kromnness (Mastro di Gatto)
Varel Kalijnark (Vnýdzyr)
Lord Trymàrev (il Pastore di Eserciti)
Demetar Dragomir
Radovan Chesnokov (Presidente)
Dragan Štradhovič
Gòbledrom dalla Scia Melanica
Thrìàxom
Khobb Vanahùr
Helel Ben Shahar (Rè Lucifer)
Fattore di potenza
Positività e fiducia nel prossimo (clan, patria)
Negatività in generale (visione del mondo, del futuro)
Pietà o carità verso i miseri
Pietà o clemenza verso i nemici
Egoismo
Spirito vendicativo
Tolleranza (verso gli amici), mancanza di permalosità
Sincerità
Coerenza
Fondamentalismo e rigidità, indole conservatrice
Coraggio
Vigliaccheria
Opportunismo
Ostinazione / tenacia
Lussuria

Indicatori	1 Tar	2 T.G.B.	3 G.E.G.	4 Battista	5 Varel	6 Dragan
Fattore di potenza	altissimo	Altissimo, crescente	Medio, indiretto	medio	Mal definito, variabile e indiretto	Alto, indiretto
Positività e fiducia nel prossimo (clan, patria)	Assoluta	Elevata	Scarsissima	Media	Scarsissima	Medio alta
Negatività in generale (visione del mondo, del futuro)	Quasi inesistente	Molto elevata	elevata	Scarsa	Molto elevata	Inizialmente molto alta, in forte miglioramento
Pietà o carità verso i miseri	alta	Altissima	Irregolare	alta	variabile	alta
Pietà o clemenza verso i nemici	scarsissima	nulla	scarsa	trascurabile	indefinita	bassa
Egoismo	non applicabile	solo apparente	elevato	basso	elevato	assente
Spirito vendicativo	altissimo	Superiore a qualsiasi soglia misurabile	Alto, ma più di tipo rancoroso	altissimo	rancoroso	Molto alto
Tolleranza (verso gli amici), mancanza di permalosità	molto elevata	elevata	scarsa	variabile, selettiva	scarsa	alta
Sincerità	elevatissima	Assoluta, ma selettiva	Scarsa, variabile	elevata	molto scarsa	altissima
Coerenza	esagerata	esagerata	Iper selettiva, opportunistica	elevatissima	inapplicabile	Eccessiva, in trasformazione
Fondamentalismo e rigidità, indole conservatrice	massima	elevata	assente	elevata	assente	Medio alta
Coraggio	Non commensurabile	Non commensurabile	Elevato, incostante	sovrumano	Limitato a circostanze estreme	sovrumano
Vigliaccheria	inapplicabile	inapplicabile	elevata	irrilevante	elevata	trascurabile
Opportunismo	inapplicabile	modesto	Molto elevato	modesto	elevatissimo	inapplicabile
Ostinazione / tenacia	sovrumana	disumana	variabile	elevatissima	inconsistente	Eccessiva, in trasformazione
Lussuria	Molto bassa, con un’unica eccezione	inapplicabile	Patologica, e scompensata	Elevata, causa privazioni	Elevatissima	Ignota e inapplicabile (è deceduto)

1) Tar "Tempesta" Mac O'Breen (***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani***)
2) Thomas Gordon Brian McIntyre (il Drakònnacht; ***La Terza Guerra Interrogativa***)
3) Gaetano Esposito De Gennaro (G.E.G.; "***G.E.G. di Napoli***")
4) Jink Ljngvaar (il Battista Hochàim; ***Rocca di Stella***)
5) Varel Kaijnark (lo Vnýdzyr; ***I venti del Giravàgo***)
6) Dottor Dragan Štradnovič (Serbo caduto; ***La Parola Sepolta***)

Indicazioni sui cosiddetti "fattori di potenza"

Rappresentano la capacità ed efficacia di intervento sul proprio ambiente e contesto. Possono essere sia di natura diretta che indiretta (mediata da altri). Malgrado il "dogma" archetipico soggiacente alla PluriLogia, sotto questo aspetto i vari protagonisti non sono molto omogenei, spaziando tra loro entro un intervallo vastissimo.

Si spazia quindi dai valori di potenza elevatissimi ad assai modesti. Nella parte alta della graduatoria inter–libri, troviamo Tar Mac O'Breen. Tempesta è un potente guerriero, che vede incrementata la sua capacità distruttiva prima dall'acquisizione degli Artigli (uno dei Grandi Doni dell'Altissimo, forse quello dalle più spiccate attitudini offensive), poi in seguito, con la Trasformazione (la Comunione del Qjq con il Sangue di Fuoco dell'Altissimo). In ciò la sua principale fonte di potenza è, direttamente o indirettamente, mutuata dal Dio del suo universo. Tar possiede anche una elevata considerazione, reputazione e credibilità tra i Federali e tra i Patriarchi, al punto che la giuria ad un suo processo decide di condividere la sua pena per sgravargliene una parte, e infine costringe la corte a prosciogliere lo.

Persino superiore è Thomas Gordon Brian McIntyre (il Drakònnacht), anche se il suo profilo è assai variabile nel tempo. Dopo l'esordio come soldato in gioventù e la grande fama conquistata nella Guerra delle Drago Montagne, che gli era valsa il soprannome di Leone di Astòria, era tornato alla vita privata, assai defilato, come Mastro Fabbro. Va notato come abbia vissuto, per gran parte della vita, sotto la dominazione oppressiva di Pégaso e dei Cavalieri del Cosmo. Parte molto basso, con un basso profilo, avendo rifiutato persino la carica di Primo Consigliere alla GòunderWhelt di Astòria. Egli non è un uomo adatto al tempo di pace, ancor meno di Tar stesso. La sua ascesa è rapida e sovrumana : quanto più cercano di schiacciarlo, e schiacciare nella repressione la ribellione della sua Luna Pesante, tanto più egli cambia, si evolve e compie progressi e diventa più potente ed ingovernabile. Recupera fama ed intraprende il suo percorso di Iniziato del Labirinto. Una discontinuità assoluta, che lo rende una sorta di semidio, si verifica allorquando gli viene assegnato l'Interrogativo di Comando da Guerra (l'Ordinatore), entità alquanto indipendente ed intransigente, ma col passare del tempo sempre più simbiotica. In futuro sono destinati a fondersi praticamente in un tutt'uno indistinguibile, insieme ad un altro Interrogativo (l'Alto Signore di Bulbi, Gbòid), e nel finale l'umanità residuale di T.G.B. diviene qualcosa di indefinito, ed il suo status effettivamente ben più vicino

all'onnipotenza che a quello delle origini. Traina la sua intera Luna alla vittoria, poi, grazie ad una congiura delle Ali Nere, cade nella polvere. Diventa matto e rimane al tappeto per lungo tempo, sin quando il Nemico non cade nella tentazione di dargli il colpo di grazia, incappando in uno svarione madornale, nel colpire i suoi Miagolieri. Invece di venire schiacciato, risorge come il Drakònnacht per, infine, andare in esilio onde portare la vendetta nei Domini stessi delle Ali Nere nell'Altro Tutto, fomentando il Contrattacco Interrogativo.
Dragan Štradnovič (***La Parola Sepolta***) è un caso atipico : deceduto come eroico martire, diventato spirito, acquisisce progressivamente facoltà ma il suo potere ancor più è indiretto, quando diventa custode temporaneo della Lancia di Longinus. Ancorché disincarnato, gioca un ruolo di spicco in partite di proporzioni bibliche.
Gli altri protagonisti sono molto meno potenti. Un caso emblematico è quello di ***G.E.G.*** Il Napoletano comincia una nuova vita in una Dimensione nuova e senza una storia e/o una conoscenza locale, quindi non ha nessuna reputazione né conoscenza delle culture locali (va sottolineato che egli non era nessuno neppure nella sua Napoli di fine millennio : un perdente nato). Inizialmente dispone di una protezione magica molto potente (ma ne è inconsapevole e tale rimane molto a lungo, sin quando non ne viene edotto da parte del più grande Mago di Lad) che non deriva da quel che lui è, ma dal fatto di avere adottato un Vìgerum (sotto le sembianze di un gatto randagio e malandato di Napoli). In quanto guardiano del Vìgerum, egli è protetto financo dalle più terribili maledizioni dei Demoni e da qualsiasi influsso maligno. In seguito conquista la Decima Spada, l'Innominata (Lèdgering), e questo lo proietta nell'olimpo degli invincibili di Lad, secondo soltanto al Mòrgoth ed al suo braccio destro (Ìnferon). Ma ancora una volta, la Spada Nera gli si consegna solo in virtù del suo ruolo di difensore del Vìgerum. Essa è un oggetto trascendente, adimensionale, e nessuno la può possedere realmente : la si detiene soltanto in prestito, con gravi limitazioni nell'uso del suo potere.
Il Battista Hochàim è un guerriero e mago, ma per gran parte della sua vita esule e ramingo. È stato bandito dal perfido Barone Maladuérre, e si porta in corpo come tante metastasi il fardello di numerosi Grouwluth (Marchi di Condanna) dei Diavoli Corruttori. Solo alla fine, già anziano, se ne libera e ritrova vigore e vitalità. Il potere della sua magia non è una qualità del suo essere, ma gli deriva dalla capacità di evocazione del Sire Ardente (il Titano al Centro del Mondo, una creatura aliena densissima e pesante quanto un nucleo planetario). La sua reputazione è tuttavia assai positiva tra i Clan della Pietra, ed il Ré in persona teme molto il suo giudizio e le sue rampogne.
Infine Varel Kaijnark, personaggio con una fama pessima, discutibile, cinico, avido e baro, agente di un Chiromàgo. Salvo la grande abilità nel lancio dei coltelli, è una tra le persone più ordinarie (specialmente nella sua realtà, dove la stranezza è all'ordine del giorno). Solo sul finale acquisisce notevole potere grazie alla sua amicizia coi Fufìri di Gnàulia, che gli vale l'interazione con la Gattùrnia. Quest'ultima creatura è un entità plurima, corale, scaturente tra la simbiosi di un felino con essenze elettromagnetiche aliene, dotata della capacità di "vibrazione temporale" (la Transizione Ombra). In quanto prescelto dalla sorte, quando porta in spalla la Gattùrnia Varel acquisisce a propria volta la capacità di operare come al di fuori del flusso del tempo, il che lo rende in grado di sconfiggere gli invasori dell'Altrove (naturalmente dotati della capacità della Transizione Ombra).

Tratti esteriori caratteristici

I tratti esteriori sono ritenuti specchio (ed evocativi) di quelli interiori, quasi in accezione lombrosiana allargata all'intero corpo.

Corporatura e sembianza esteriore : varianti più o meno ragionevoli, sino al surreale, di omone di media statura o medio bassa, tozzo, massiccio; tarchiato anche all'inverosimile, quasi sempre con occhi blu notturno (salvo il Napoletano e lo Zingaro, che li hanno giallo chiaro, da lupo mannaro). L'età varia in modo elastico, generalmente superiore a 35 ed inferiore a 50 : praticamente un'età in cui si realizza un compromesso ottimale tra forza e resistenza fisica pura ed esperienza, addestramento e conoscenza di tecniche di combattimento avanzate, in modo da consentire il massimo della distruttività. Questo con l'eccezione di G.E.G., che è un po' più giovane (tra i 24 e i 26 / 27), ma che ha meno responsabilità giungendo nel nuovo mondo come un perfetto sconosciuto.

Altra caratteristica anatomica comune, sebbene non evidente nella stragrande maggioranza degli avvenimenti, e forse in almeno un caso lasciata sottintesa o appena accennata, è la verga incongrua, di proporzioni equine. Questo "tratto" è da intendersi come neutro, sebbene potrebbe tentare a chiavi di lettura non letterali (etiche), nel senso che viene spontaneo probabilmente chiedersi la ragione per cui un dato attributo debba essere stato scelto come anormale e disarmonico, se poi non esiste magari un secondo piano di lettura. Ad esempio la tentazione di leggere oltre le righe potrebbe essere indotta dal fatto che, nella tradizione prima greca, poi neoclassica ed infine per parziale osmosi cristiana, il membro minuscolo fosse sempre associato agli eroi e possenti guerrieri (eccetto forse Eracle per gli scultori rinascimentali, un semidio), da cui una certa valenza positiva, mentre il fallo equino fosse stato tipico dei satiri, poi da ultimo dei diavoli, e quindi un tratto essenzialmente negativo in sé. Nella cristianità l'iniziale valenza negativa greca, puramente estetica, si è poi ammantata anche di altre fosche valenze moraleggianti, connesse al concetto di peccato, di tentazione, di peccato capitale di lussuria (la seduzione del Serpente), che nei greci non aveva sviluppo comparabile, né del resto ha paragoni in altre culture laddove invece il membro possente assume valenze positive ed idolatrabili (si pensi ai lingham indiani, agli astucci appesi al collo degli indio amazzonici). Si noti anche che nei neolitici anche e soprattutto l'estremizzazione dell'anatomia femminile era considerata qualcosa di intrinsecamente favorevole, connessa alla fertilità. Ciò a temperare la negatività cristiana correlata agli attributi sessuali evidenti.

Ebbene, negli archetipici protagonisti, la dote virile abnorme, da Minotauro, è un tratto "moralmente neutrale", in sé, quindi non assume nessuna particolare valenza rappresentativa. C'è un'eccezione a questa neutralità o blanda "positività" dell'attributo della virilità maestosa, e la si ritrova in Thràxom / Djjnyahfar / Satana (prima l'Artigiano, in seguito a reincarnazione, vero Anticristo) : nel suo caso specifico la verga di Minotauro impersona la seduzione del Serpente. Non a caso, dopo reincarnazione, il Rè Serpe assume addirittura una personalità autonoma da Satana medesimo.

Talvolta, è vero, è usata come strumento di comando e prevaricazione, specie nei confronti di alcuni personaggi femminili negativi e meritevoli di tale trattamento (cfr nel seguito). In tutti gli altri, e sono gli eroi più positivi, intende semplicemente rafforzare l'idea di

possanza in senso generico, di potenza elementare, primordiale ed anche animalesca (ma in un'accezione positiva del termine), peraltro già fortemente sottolineata dalla struttura fisica anch'essa estrema.
La forza elementare ed il carisma latente, animalesco, come pure il carattere temporalesco, è parsa assolutamente inconciliabile con un attributo virile scarso, che non avrebbe permesso di rappresentare una forza a tutto tondo, ma anzi avrebbe rappresentato come una sorta di punto debole nascosto.
La verga imponente doveva rappresentare una sorta di backup, di disinnesco contro l'accusa di essere creature distruttive e violente in quanto essenzialmente insicure sessualmente. Il concetto di forza **nascosta**, primordiale e latente, è invece molto nevralgico in tutte le implementazioni dell'archetipo dell'energumeno, e l'attributo fallico di Minotauro la rispecchia. (*Nota : sebbene non incarnata nella verga, per ovvie ragioni, il tema del potere latente è stato sviluppato anche in Zvìrren, che è femmina, nella forma della sua magia istintiva, ed una scelta analoga ha riguardato Lord Grèjverntoke, il Duca ArciDiacono Vampiro. In entrambi i casi tuttavia questa potenza primordiale consistente nel talento magico, è capricciosa ed inaffidabile*). Sia che appaiano esteriormente invincibili o codardi, gli 'energumeni' dovevano nascondere una riserva di energia latente supplementare, una sorta di mano di ferro celata nel guanto (fosse di velluto o di ferro anch'esso, poco importa). In questo senso la virilità esagerata incarnava il simbolismo della riserva di energia nascosta che contraddistingue tutti gli eroi, dai più positivi ai più negativi, una dote che li avrebbe resi forti anche quando scorticati di tutte le sovrastrutture culturali e caratteriali accessorie.
Forti sia come umani razionali, sia come animali primordiali, in sostanza. Tutti hanno un carattere spigoloso, macchinoso, e vagamente squilibrato, in circostanze ordinarie, ma sfoderano una vena adamantina normalmente invisibile proprio nelle circostanze di crisi acuta o di disperazione più nera. E questa sorta di tratto spirituale, che necessariamente doveva avere un corrispettivo fisico, in effetti si trasponeva nella verga equina altrettanto bene che nei muscoli poderosi, quelli invece sempre evidenti, che da soli sarebbero stati invece ridicoli, non genuini. In questo senso, forse sì, il tratto anatomico ha valenza vagamente positiva, contrariamente alla consuetudine greca ed ancor più al canone cristiano.
In questo forse la PluriLogia aderisce al simbolismo di molte culture orientali, laddove i simboli di energia primordiale sono non di rado rappresentati da grandi lingham di pietra, che non hanno per essi alcuna sfumatura voyeuristica come potrebbe apparire ad un occidentale, ma sono essenzialmente entità benigne e "fertilizzanti" della terra. Tutto questo con l'eccezione del malvagio Thràxom, che degli appetiti della propria verga è schiavo. Non è un caso : questa branca è quella più radicata nella matrice morale giudaico cristiana, e fa suo il relativo "senso del peccato" e la sessuofobia di questa matrice culturale.

Carattere

Tra i due Super Eroi più conclamati Tar "Tempesta" Mc O'Breen è la figura più positiva anche nell'entità del consenso sociale e del riconoscimento di cui ha goduto da sempre (l'ÀrgoRad è la massima onorificenza Constantiana). La figura di Thomas Gordon Brian McIntyre ha invece alcune connotazioni un po' più fosche. Esordisce in sordina per concludere il suo percorso in costante ascesa, sino ad assurgere all'olimpo dell'adorazione, che si concretizza nell'auto esilio e, poi, in una divinizzazione. Il Drakònnacht è una sorta di Hulk di scala prima planetaria, poi interstellare ed infine multidimensionale. Egli / esso rappresenta, incarna e si fa carico, dell'ingiustizia subita da una Luna intera e l'ira latente della sua razza vessata che si desta, insorge e si coagula in un unico vendicatore irriducibile. Il Drakònnacht trascende Hulk nell'essere non soltanto un alter ego "superiore", ma un simbolo corale e non individuale, e più ancora : il figlio del cordoglio e della collera di una intera Luna. Il Drakònnacht è **UN** Drakònnacht, e in certa misura per assurgere a quel rango T.G.B. rinuncia ad una parte della propria individualità per incarnare meglio l'archetipo. Esso è lo zeitgeist della sua epoca di tribolazioni e del suo popolo, che sorge dalla melma primordiale delle miserie corali e si eleva al di sopra di tutto, concentra in sé le energie non soltanto dell'ira dei suoi figli, ma dell'intero mondo anche in senso fisico. Il suo gesto simbolico : raccogliere un pugno di terra nelle mani enormi e comprimerlo sino a produrne una sorta di pietra, è emblematico di questo, poiché simboleggia l'effetto catartico delle pressioni avverse su una materia prima propizia, l'effetto del maglio su un metallo che non attende che di essere forgiato per rivelare per intero la propria resistenza.

Il caso di ***Rocca di Stella*** è meno lineare : semplicemente manca un vero archetipo dell'energumeno, o meglio, risulta frazionato in diversi personaggi. Kaern Yoght Lord Haakvarne (Gahr Dag Naar Imperiale) è il Ré in esilio, Àthenor Ghèmmon Krommness (Mastro di Gatto) e Jink Ljngvaar (il Battista Hochàim), condividono uno o più aspetti del leitmotiv. Il primo è il principale protagonista maschile, in senso "orizzontale" quantitativo, ossia presente per più scene e sin dal principio, ma incarna solo in modo generico e superficiale l'archetipo dell'energumeno, malgrado un rapporto forte col fedele suo Gnàff il Baffiére. Forse l'unico privilegio di questo personaggio, abbastanza dissoluto, vendicativo e livoroso, è essere il miglior spadaccino e poter brandire (per eredità) GashKraancod, l'Artiglio dell'Ovest, la spada dei Ré della Marca di Walgaaryon, in grado di chiamare alla battaglia il mitico Leone Aqvàtnijr. Jink Ljngvaar (il Battista Hochàim) invece, nella stessa branca, anche se inizialmente è in condizioni psicofisiche critiche (è segnato da molti Grouwluth, il Marchio dei Diavoli Corruttori), poi "esplode" nell'ultimo terzo sino ad incarnare piuttosto bene tale ruolo archetipico. Quanto al Mastro di Gatto, Àthenor Ghèmmon Krommness, che lo avrebbe incarnato persino meglio dei due precedenti (non a caso possedeva gli occhi oltremare o blu zaffiro notturno tipici del leitmotiv e la *Gattofilia* impetuosa, tratto ancor più caratterizzante di questo archetipo), la sua presenza quantitativa diretta, ossia da attore vivente, risulta troppo limitata, poiché il guerriero compare tardi nella trama e cade prematuramente (proprio per salvare i suoi Fùrugatti), per cui non è possibile che assurga pienamente al rango di pilastro portante. La sua eco tuttavia riverbera a lungo nel cuore straziato della vera eroina di ***Rocca di Stella***, Rhonya Ruth Rynéwler, l'alta guerriera di Wlegdh.

Per riassumere Tar Mc O'Breen è vincente nato e predestinato, da sempre e per sempre, e anche nel morire (parzialmente), poi, completa questo suo fato, l'essere condannato alla grandezza. T.G.B. ha un destino differente, molto travagliato e negativo nella fanciullezza, ma è strutturalmente destinato allo stesso fato e le difficoltà lo temprano soltanto, anche se in almeno un'occasione rischia di esserne spezzato, e la sua sorte subisce impennate inenarrabili ed estreme. Il Battista Hochàim invece percorre una parabola, partendo da ottime prospettive iniziali (in antefatto), in giovinezza, subendo poi una lunga e profondissima fase di declino sino alla decadenza, e solo piuttosto tardi, faticosamente, risorge dalle sue ceneri, risanato dai Fùrugatti. A differenza dei primi due, non imprime alla storia del suo mondo e del suo tempo un'impronta realmente indispensabile, laddove sia Tar che T.G.B. invece influenzano in modo marcato e rispettivamente assolutamente radicale il corso degli eventi, anche a lungo termine e su vasta scala.
De Gennaro (***G.E.G. di Napoli***) comincia come perfetto perdente, rifiuto di una società Napoletana degradata, per raggiungere il suo acme come antieroe e paladino dei miseri, ed infine lasciare la mano a personaggi ancor più grandi di lui, poiché ha delle debolezze strutturali ineliminabili. È egoista, invero solo per difesa e non per indole nativa, ma ormai quel tratto è fossilizzato nel suo carattere. Ha avuto una gioventù di miseria, umiliazioni e vessazioni, e l'accoglienza nel nuovo mondo non è diversa. Molto ben nascosta e ben custodita in sé ha ancora della pietà, sebbene non ami ammetterlo nemmeno con sé stesso, perché preferisce ostentare una maschera di cinismo e pragmatismo. Ma il credito di cui gode il mondo nei suoi confronti è talmente basso che, in ogni buona occasione, si senta più che autorizzato a prendersi la sua parte senza tanti complimenti. Il potere, nelle sue mani, è volubile e pericoloso, perché il suo risentimento fatica a smorzarsi, e i successi non lo saziano, ravvede fregature dietro ogni filo d'erba poiché era stato una nullità quando ancora la corazza era tenera, e quindi si percepisce spesso come una nullità nonostante tutto. È quindi essenzialmente un personaggio negativo e perdente, un disadattato con sprazzi di positività e spirito di riscatto, spesso estortigli a forza da circostanze esterne critiche, che diversamente sarebbero rimaste solo latenti. Un suo altro punto debole è la lussuria insaziabile, a cui non sa resistere e che lo spinge spesso a scelte errate. Per dettagli imperscrutabili se non per caso, finisce anch'egli per influenzare profondamente gli eventi del suo mondo d'adozione, ma più che per suo merito esclusivo, è per il fatto di saper ricoprire un ruolo vacante, quasi come una sorta di catalizzatore. È l'uomo giusto al momento giusto e nel posto giusto, per una volta nella sua vita. Il suo merito più autentico, non per svilirlo, è aver saputo mostrare compassione, quando lui pure era un reietto, per un gatto randagio, che però in realtà era un Vìgerum, con tutte le conseguenze che ciò avrebbe comportato.
Praticamente identica è la parte giocata da Varel Kaijnark, che mai avrebbe pensato o anche solo desiderato di determinare in modo sostanziale l'esito di importanti scontri ed indirettamente le sorti del suo piccolo mondo, ed ancor più indirettamente eventi remoti ed ipercritici. Invero egli è solamente **UN** protagonista, e non realmente **IL** protagonista, honoris causa, ossia proprio per il fatto di rappresentare una variante negativa dell'archetipo standard dell'energumeno. È ancor più cinico, egoista e profittatore di G.E.G., ed anche più avido. Appartiene alla razza, gli Vnýdzyr (Zingari del Giravàgo), che gode di pessima reputazione, ed è inoltre patologicamente

superstizioso ai limiti della paranoia. Anche questa variante dell'archetipo ha un tallone d'Achille nella lussuria, per colpa della quale spesso espone a rischi l'intera compagnia di cui fa parte e la sua missione. Tende a riscattarsi sempre per il rotto della cuffia. Ancora, come per G.E.G., essenzialmente il suo unico lato positivo (e la sua determinazione, a lungo latitante) emerge esclusivamente nell'interazione coi Fufìri, che gli vale poi la conquista della Gattùrnia. Essa è l'unica forza capace di tirare fuori il poco di buono che ha dentro.
Il caso del Dottor Dragan Štradnovič (***La Parola Sepolta***) è piuttosto atipico, in quanto egli non è più umano ma solo ormai uno spirito disincarnato. Presenta ugualmente la fingerprint dell'archetipo : è caduto eroicamente, scegliendo il martirio per salvare altri, è caratterialmente molto forte, obiettivo, inflessibile, coerente. Altri suoi tratti dominanti iniziali sono però il risentimento e lo scetticismo. Del resto egli era stato un medico nella Serbia distrutta dalla NATO, ed è morto in un attentato terroristico. Tutti fattori che hanno incrinato la sua fede. Solo molto faticosamente arranca in un percorso di pacificazione con la sua idea di Dio. Come tutti gli 'energumeni' ha il privilegio di appellarsi ad uno strumento del potere, che però nel suo caso non presenta il pattern felino. Si tratta infatti nientemeno che della Lancia di Longinus, una reliquia esistente sia nel piano materiale sia in quello metafisico. È l'unica variante in cui il rapporto privilegiato coi felini non sia presente (tuttavia essa non manca nel libro in senso assoluto, e la fiaccola felina viene portata da due figure femminili, una vivente, Llyrahl Ahmoogh, ed una fantasma come lui, l'irlandese Ryondhàim O'Reyll). Il tema felino è stato a lungo un po' debole in ***La Parola Sepolta***, e solo il gruppo Q ha premuto per valorizzarlo tardivamente, ma non debolmente.

I rapporti dei pezzi grossi con sesso e lussuria (e l'amore)

Merita una trattazione a parte anche per il solo fatto di essere sempre stato un tema divisivo tra i gruppi e talvolta all'interno del gruppo *Q*, ed ha prodotto vivaci divergenze tra il gruppo *Zeta* ed una parte di *Q*, da un lato, e l'altra parte di *Q* e *Vì*, dall'altro; *Pàncer* trovandosi talvolta a cercare di mediare (divertito, e disinteressato ad un tempo) in questi accesi muro contro muro. Inizialmente *Q* sarebbe stato un gruppo con un rapporto equilibrato con la tematica sessuale, ma la forte divergenza tra *Vì* e *Zeta* lo ha portato a spaccarsi al suo interno.
T.G.B. si ritiene per molto tempo refrattario all'amore, si è vaccinato contro di esso, volente o nolente, sin da bambino, per sopravvivere all'eccidio del suo Clan, e salvo i suoi Miagolieri, riesce soltanto a provare sentimenti tiepidi e docili. Ha conosciuto il sesso a Pegaso (probabilmente anche mercenario), ma non lo ama poi molto ed identifica pure esso come una sorta di debolezza, nel caso migliore, e una degenerazione tipica delle culture corrotte e decadenti, come appunto quella Pegasiana. La lussuria non è decisamente il suo punto debole, e comunque quel suo lato non viene mai realmente messo alla prova : per prima ci prova una bellissima spia Uthmogghina, ma che egli riconosce subito come tale malgrado debba sottostare al gioco, e ne prova in cuor suo soltanto disgusto (inoltre in tale circostanza il suo cuore sta già altrove, aspetto che acuisce la ripugnanza per il sesso gelido con la spia Janice). Nel secondo libro, in un momento di profondissima crisi tra l'altro, viene nuovamente messo alla prova da Alorie Jalix McWholle, che a modo suo lo ama in modo obliquo e compulsivo, e che usa disperatamente il sesso come unico grimaldello che sente di avere per fare breccia in quell'armatura, ma anche in

quella occasione T.G.B. ancora pensa alla stessa persona, che lo ha lasciato ma che non ha mai dimenticato, ed è suo malgrado piuttosto refrattario ed insensibile alle lusinghe della sfortunata Alorie. In quell'occasione T.G.B. è invero in una depressione così nera e profonda che Alorie stessa si rende conto di non avere le armi giuste per cavarlo fuori. La vita emotiva di T.G.B. è una galassia di dolori e traumi, specie infantili, seguiti da lunghi periodi di anestesia e collera ribollente di sottofondo. C'è un'unica eccezione : H.H.G.A.T. La bionda valchiria, che gli somiglia molto per la profonda diffidenza verso l'amore ed è ancora più restia di lui, è l'ariete capace di infrangere ogni corazza protettiva dell'energumeno. In seguito cede anche H.H.G.A.T. stessa, e la loro è la più potente tra le storie di amore totalizzanti dell'intera PluriLogia, e quando si incrina, è solo a causa di subdoli sotterfugi e macchinazioni delle Ali Nere. In sostanza, benché avversari e reciprocamente diffidenti, si attirano come magneti alla prima occhiata, e successivamente soltanto l'intervento delle forze oscure riesce a staccarli. I due si amano nella stessa maniera, totale e senza gradazioni, e la loro è in fondo più una simbiosi : dopo averlo conosciuto e perduto, si sentono entrambi come degli amputati di qualcosa di insostituibile.
Una storia in certa misura simile a quella di T.G.B., ma che rimane solo embrionaria, anzi, addirittura in nuce ed abortisce anzitempo, sarebbe stata possibile tra Àthenor Ghèmmon Krommness (***Rocca di Stella***) e Lady Rhonya. I due erano predestinati ad innamorarsi. Ma, in un agguato dei Diavoli Corruttori, egli cade prematuramente senza che la guerriera di Dravsnica abbia potuto confessargli di essersi innamorata di lui. E, per giunta, morente, il Mastro di Gatto gli affida la cura dei suoi Fùrugatti, incastrandola ancora peggio. Rhonya se la porta dentro sino alla fine, e probabilmente anche nel seguito ancora non scritto. In ***Rocca di Stella*** molte figure femminili finiscono per orbitare, magari anche solo marginalmente, attorno alla figura del futuro Ré, Kaern Yoght Haakvarne. Yoght è un dissoluto e funesto guerriero, il cui pensiero fisso è riscattare l'onore della casata e liberare la Marca degli Hochàim dal Barone usurpatore Maladuérre, che non da troppa importanza alle figure femminili, tranne forse una conosciuta in gioventù e mai dimenticata (che ritrova praticamente solo a file libro). Ciononostante il suo fascino lambisce le due gemelle Valdryanne, l'una ex principessa Reggente, l'altra futura GuardaSigilli, e varie altre. Yoght rimane un cinico disincantato, in faccende d'amore, e si rende conto (disprezzandosi) di essere assuefatto più che altro ai servizi di alto bordo dei bordelli Imperiali. E non dimentica le sue prime notti d'amore, dieci anni prima, con un'Ancella Syrdougahll. Sul finale la incontra persino, e scopre che nemmeno lei ha mai dimenticato il giovane spadaccino dell'Ovest, a causa del quale si ribellò al Servizio come Ancella Syrdougahll e riuscì a farsi riscattare da un amico connazionale. Le gemelle Valdryanne, pur con una storia diversa, non conoscono l'amore nel primo libro, in parte per l'età ancora abbastanza giovane, in parte per le terribili vicissitudini subite. Claeryll Xylde ha vissuto praticamente prigioniera al palazzo, sola ed isolata tra nemici, e tormentata dai Diavoli Corruttori sino ad impazzire. Aethel Ayreen è stata marchiata dagli stessi, soggetta ad una forzata amnesia totale, ad un blocco mentale, vivendo insieme ai monaci all'Abbazia. Nessuna figura femminile di ***Rocca di Stella*** è molto fortunata in amore, in effetti, al pari dei protagonisti maschi. L'unico a spassarsela un po', nel finale, dopo essere stato risanato dai Fùrugatti dopo anni di patimenti e di stenti, è il Battista Hochàim, che dopo avere bruciato decenni di vita come scheletro ramingo, ritrovato il poderoso vigore fisico, vuole recuperare il tempo perduto, senza troppo

andare per il sottile, e non manca ti trovare donne compiacenti, essendo un grande eroe in patria. La sua lussuria è comunque piuttosto sana, scherzosa e leggera, un inno alla vita simile ad un baccanale.
Tar Mc O'Breen è una persona che ama con facilità, e se il caso, con profondità, ma che non ha trovato la persona adatta, essenzialmente perché non ha mai dedicato tempo a pensare a sé, secondariamente perché quando varca una porta su Constance o sulle Colonie, la sua aura mitica lo precede incutendo notevole soggezione nonostante il suo aspetto spesso bonario e dimesso esteriormente (ma basta un accenno di crisi che l'attitudine al comando e l'intransigenza di ferro trapelino, perché Tempesta è sempre una macchina da guerra latente). Tar è vincolato anche da moltissimi tabù, religioso–culturali. Intanto è intriso di una cultura molto conservatrice ed egli è tradizionalista più di tanti altri, cultura che delega l'autorizzazione al concepimento di figli al benestare insindacabile dell'Autorità Demografica (peraltro il parere sarebbe automaticamente favorevole, per i suoi meriti di guerra, essendo l'unico portatore vivente dell'ÀrgoRad). Inoltre i Clan Constantiani hanno il mito potentissimo dell'integrità del sangue puro ed il tabù della contaminazione da mescolanza, a causa della Comunione col Qjq e il Sangue di Fuoco dell'Altissimo, che ha esito mortale o peggio per gli individui non purosangue. Tar non è ostile all'amore, ed è meno forte di quanto non pensi di essere anche alle lusinghe del sesso. È molto sfortunato, anche se meno di Alina Stonebringer, la troppo giovane principessina di Lòndavar erede del sangue di Aldébaran che se ne innamora follemente. Restano due alieni che non osano né possono nemmeno tendersi la mano, ciascuno per remore proprie, né confessare alcunché. I loro due amori restano per sempre congelati in catene (lui lo nega persino a sé stesso e rifugge il pensiero appena si presenta). Alina è la più potente telepate della sua epoca (anche più forte della gemella), ma si astiene dal tentare di sondare la mente di Tar (tra l'altro, molto protetta ed inaccessibile), per correttezza. Nemmeno lei osa mai confessargli che lo ama, e non ne parla, ma la gemella lo capisce, e la ritiene pazza. Si rende conto di quanto sia cieca e di quanto non siano compatibili. Ma su una cosa Alessia si sbaglia : non lo ama per la sua immagine esteriore e la sua fama leggendaria, Alina ama Tar perché è buono, generoso e fedele, e per l'intensità del suo amore per i Pardi (che, tra l'altro, porterà Tar anche a venire designato portatore degli Artigli dai Clan Pardeschi medesimi). Alessia vede Tar come un guerriero implacabile, un carro armato di forma nemmeno troppo umana, Alina si innamora del fatto che le sue mani gigantesche sono come morbidi letti per i cuccioli di Pardo, e l'omone sia quasi un mammo verso quei piccoli miseri. Poi ama la sua sincerità, praticamente senza gradazioni. Ama persino il fatto che si imponga di non pensare a lei medesima, di non prenderla in considerazione perché è troppo giovane e sarebbe disdicevole. Tar è estremamente politically correct, e appena scopre dentro di sé qualcosa che non va, cauterizza tutto con fermezza perché il male va rimosso. Alina se ne rende conto, ma se da un lato la ferisce di esserne esclusa, gli piace anche per quello, sarebbe l'unico di cui si fiderebbe realmente. Sente che i loro spiriti sono nati per essere gemelli, laddove i loro corpi sono incompatibili : lei è un fragile fuscello etereo di un pianeta a bassa gravità, lui è il più poderoso figlio della Luna Pesante, un Gravilandese : la casa avita ed adorata di Tar è inabitabile e inospitale per i fuori mondo. Anche anatomicamente, con imbarazzo, Alina si confronta con le pungenti osservazioni di Alessia che le fa notare che non potrebbe nemmeno avere rapporti fisici con il bestione. In sostanza hanno contro tutto, e Tar con la morale Constantiana non

fa nessun compromesso. Alina è fragile e vulnerabile, e come tale deve essere difesa, la vede solo come una creatura da proteggere, inviolabile. E lei sa di non poter fare breccia in queste remore. Tuttavia Tar soffre la solitudine, quando ha tempo di pensarci, e non è un caso che si lasci sedurre, in modo molto passivo ed inetto tra l'altro, da un personaggio di grandissima forza e prestigio : la LierDuchessa Anastasia Lena di Ràlder. Tar non la ama realmente, al massimo la stima, ed anche se Lena è di bellezza abbagliante, nemmeno la desidera particolarmente. Sa che nemmeno lei ama lui a tutto tondo : lo ammira, e vuole un erede con almeno metà sangue Constantiano. Tar abdica momentaneamente dal suo ligio rispetto ai tabù sulla preservazione del sangue puro, si abbandona alle lusinghe di Anastasia Lena di Ràlder e la possiede, perché la forza e l'autonomia di lei blandiscono i suoi eventuali sensi di colpa. Anche se è una fuorimondo, inoltre, la LierDuchessa è una persona ragguardevole in tutti i sensi. È una buona madre per dei figli, si convince. E forse in ciò c'è uno dei rarissimi atti di umiltà di un fiero Constantiano doc nei confronti di un'altra razza. In ogni caso il rapporto, fulmineo, con Anastasia Lena di Ràlder, non è né sesso né amore, e non lo è da parte di alcuno dei due. È un deliberato progetto di avere dei discendenti con un pedigree di altissimo livello. Specialmente è la LierDuchessa a volere un erede (maschio) per metà Constantiano. Vorrebbe un maschio, un GranDuca, che somigliasse a lei, anche se finirà per avere una femmina, e sarà una riproduzione di Tar in piccolo. Tutto il resto è effimero e ben poco coinvolgente. Anche nel seguito, Tar la considera non meno di una moglie, ma senza particolare affetto o coinvolgimento. Pretende solo di poter dire la sua nei modi di educazione dell'erede. Punto.

C'è soltanto una figura che si rivela capace di mordere Tar sul vivo, mettendolo in crisi. Si tratta di una nemica, che detesta in modo particolare anche per la responsabilità dell'uccisione di Alessia Stonebringer, e che lui stesso fa prigioniera e giunge ad un soffio dall'uccidere per la furia. La disprezza con ogni fibra del suo essere (al punto da prendere anche in considerazione la possibilità di un'esecuzione sommaria con le proprie mani). È la Principessa Imperiale Litosiana, Sàmaranth. Una creatura sregolata, dionisiaca, bella di un fascino intensamente erotico, volitiva e tutta pulsioni (con la parziale complicazione che è lesbica, ma senza una polarizzazione molto spiccata in tal senso). La ritiene il suo contrario e la disprezza perché le attribuisce tutte le qualità che ritiene spregevoli dell'Impero Litosiano, e colpevole di reati. Sàmaranth pure lo odia, anche se non può disprezzarlo, perché è una guerriera e comandante militare, e Tar rappresenta una leggenda incarnata : l'apoteosi delle qualità marziali ad ogni livello. Sàmaranth nemmeno è molto forte, emotivamente, perché non ha nessuna abitudine ad autoregolarsi né a dover desiderare qualcosa senza poterlo avere. Quel che la destabilizza di più di Tar, è il fatto che lui non riesca ad odiarla quanto dovrebbe e vorrebbe, e che la protegga addirittura dai DemonIbridi. E la sconcerta che il nemico più acerrimo, quello con cui mai avrebbe pensato di poter trattare alcuna condizione, la trovi così attraente. Non solo : al momento del viaggio sotto la sua custodia, Tar è già una Statua Vivente, e lei sa bene che coi Trasformati non si viene a patti. Non hanno debolezze, non hanno desideri, non sentono nulla. Eppure Tar la sente eccome, sotto la sua pelle trasformata insensibile e indistruttibile. Addirittura, in parte inavvertitamente e in parte per malizia, lei gli suscita delle reazioni fisiche anomale. Non ci sono precedenti simili. Quest'idea suggestiva di averlo ammaliato la seduce a propria volta. In ogni caso si tratta di uno shock traumatico per entrambi. Tar le dice frasi

durissime, e le ferite che le lascia sono destinate a cambiarla notevolmente. A sua volta l'amor proprio dell'energumeno e l'auto considerazione che si era costruita ne escono in frantumi. Si ritiene indegno, spregevole, e riemerge a pezzi dalla convivenza forzata e dalle disavventure vissute in compagnia di Sàmaranth. Pur apparendo a lungo (e ritenendosi tale !) invincibile, la lussuria **è** un punto debole di Tar, tuttavia la sola Sàmaranth è in grado di evidenziarlo, per il resto la cosa resta silente.
G.E.G. ha un rapporto avido e predatorio col sesso (l'amore non sa esattamente cosa sia, non avendolo mai conosciuto), avendo passato una giovinezza, peraltro ancora in corso, di totale deprivazione verso entrambi. Non è mai stato amato da nessuno, e non è ben definito se a propria volta egli fosse mai stato innamorato (ma si può intuire che, in caso affermativo, non sia stato mai corrisposto, o peggio, sia stato umiliato pesantemente), ed ha conosciuto il sesso in modo superficiale ed esclusivamente mercenario. E di qualità scadente. Su Lad, dove ben che vada vige la legge del più forte, quando scopre di essere forte e rispettato, comincia a sentirsi come un leone liberato in un gregge in gabbia, e la fame atavica dei suoi vent'anni di carestia divampa, nemmeno più ostacolata da vincoli che normalmente avrebbero resistito nella sua Napoli di origine. Trova inoltre un personaggio ***funzionale*** che gli calza quasi come un guanto, per cui affonda senza freno nella lussuria, sebbene non sia un vero e proprio depravato, ma semplicemente un rozzo ed un affamato. Lady Skelloer gli fornisce ogni possibile alibi assolutorio per prevaricarla sessualmente : ai primi incontri lo schernisce, tenta addirittura di farlo uccidere come un cane nel sonno dai suoi cicisbei, ed è molto razzista nei suoi confronti o almeno lui la percepisce tale. Inizialmente Claire lo ritiene un debole e lo disprezza, ma poi la NorthLander se ne infatua non appena si rende conto della sua forza nascosta e delle sue potenzialità, perché è figlia di una cultura barbarica (e teme destini ben peggiori). Allora lei non ha più difese, e d'altra parte inizialmente il Napoletano non ha grosse remore e scrupoli; anche se pian piano si pente di abusare così a lungo della ragazza, resosi conto del suo profondo masochismo, sino a finire per sposarla quando lei tenta di uccidersi a causa sua, e viene salvata solo a stento.
In stridente contrasto con lo squallore della storia di G.E.G. e Lady Skelloer, si innesta poi quella, poetica, tutta a tinte pastello, del Campione WarLord (Dak Waadyax) con la fata driade silfide (Thelésia Ryn'Gyll), storia assolutamente banale e ritrita nel suo voler strappare lacrime (l'effetto è cercato intenzionalmente, proprio per aumentare lo stridore con le più corrusche vicende erotiche del Napoletano).
Solo una volta Gaetano Esposito De Gennaro perde la testa sul serio : per la Maga Rossa, che gli avevano dipinto come una strega crudele e terribile, e si rivela sotto la maschera per la più dolce, tenera, ingenua, solitaria e triste figura. Ràllen è bellissima, ed assolutamente digiuna di ogni esperienza. Crolla di schianto alla sola idea che alcuno possa amarla veramente, come si accorge essere per G.E.G. La loro possibile romance abortisce contro ogni previsione (un bel colpo, per la suspence ! e per la delusione del lettore banale). Perché ? Per una ragione pure banale : il Napoletano si rende conto non solo di non meritare una del calibro di Ràllen, ma di essere veramente squallido al suo confronto, squallido dentro, malgrado la terribile Ledgering in suo pugno gli conferisca potere distruttivo senza pari. Ràllen non merita un mentecatto come lui; e per lui, d'altra parte, va più che bene la sua squallida ed arrendevole mogliettina NorthLander, che però è alquanto

smaliziata a letto. Si tratta di una caduta per il prestigio di G.E.G. ma abbastanza dovuta per coerenza. Aveva già corso sin troppo, era arrivato già troppo in alto, partendo dal pezzente che a Napoli dormiva buttato sotto un ponte, per pretendere anche di arrivare a poter sposare Ràllen del Baluardo. C'è solo un effetto collaterale, una casualty, purtroppo : il cuoricino di nuovo spezzato della Maga Rossa e mezzosangue Sidhe. Povera Ràllen, maledetta dai genitori sin dalla culla ! Non le mancava che un'infatuazione per il primo conquistatore immune al suo potere negativo. Ràllen è condannata a restare sola : oltre alla sua fama ingrata, nessuno è alla sua altezza. Al cospetto della grandezza generosa del cuore di Ràllen, della sua abnegazione, tutti i personaggi della branca appaiono dei nani meschini. L'unico che può guardarla da pari a pari, è il più temuto ed incompreso di tutti (persino più ancora di lei, visto che è incompreso persino dai Demoni che lo servono) : il Mòrgoth. Egli sì, la capisce (e la apprezza al punto dal volerla alla guida di un suo progetto), ma non può amarla : il suo progetto di vita è un progetto di vendetta e distruzione, e in ciò non c'è posto neanche per Ràllen. Per lei ha creato una nicchia, in cui non entrerà mai per non guastarla con la sua aura nera.
Non si evince mai chiaramente se Varel Kaijnark sia mai stato innamorato nel suo passato, ma si intuisce che non lo sia mai stato veramente. Egli è un lussurioso per inclinazione, da sempre propenso a scialacquare i guadagni in puttane. La sua storia con la rossa Lesna è spiccatamente analoga alla fase iniziale di quella di G.E.G. con Lady Marie Claire Eloise. Non c'è una ragione progettuale in questo : semplicemente, le quattro figure si somigliano così tanto (prese a coppie omologhe) che alla fine pure la parabola dei protagonisti è confrontabile. Non è quindi sorprendente che pian piano, dagli stessi semi, sia nata la stessa pianta. Lesna è comunque molto più maligna di Claire (che è solo debole e succube), ma non meno masochista (lo nasconde solo meglio e più a lungo); e Varel più vigliacco del Napoletano. Ma si tratta appunto di differenze quantitative, che hanno reso interessante riesplorare la variante, anche se è meno comune reperire l'archetipicità a livello di sotto trama e non a livello di singoli mattoni da costruzione.
Circa Dragan Štradnovič, essendo egli uno spirito disincarnato, la tematica appare irrilevante, per quanto si affezioni alla dolce ed ingenua 'Rye', che contraccambia anche di più. Ne ***La Parola Sepolta*** comunque il leitmotiv di genere erotico estremo non è portato avanti dai protagonisti positivi, ma dal malvagio Thràxom (destinato a divenire Anticristo all'atto della reincarnazione del Dio–Demonio, Satana / Djjnyahfar) e dalla sua prima fidanzata poi concubina Miss Ahmoogh (una Zwygnag, ossia una ragazza bambola, eugeneticamente progettata apposta per il sesso).

Sparring partners.

Lord Kaern Yoght Haakvarne, monarca dell'Ovest (***Rocca di Stella***). Ha molte carte in regola per una classica storia Fantasy, erede di una casata regnante in esilio, spadaccino sopraffino, ma ha una macchia nel suo passato, un periodo di dissolutezza che lo marchia a fuoco in modo indelebile agli occhi della sua gente severa, una zavorra che non lo abbandona neppure quando, vinta la sua ribellione, recupera il trono degli avi. Sebbene autorevole ed autoritario, nemmeno lui stesso è immune dalla soggezione morale verso l'anziano Battista Hochàim (Jink Ljngvaar), che aderisce meglio all'archetipo dell'energumeno, e a cui riconosce una sorta di superiorità etica.

Dak Waadyax il WarLord (***G.E.G. di Napoli***). Cavallo vincente su cui puntare, eroe perfetto senza macchia, una sorta di Agilulfo (*Il Cavaliere Inesistente*), ma che nelle circostanze più critiche viene scavalcato ed umiliato dalle parossistiche reazioni d'orgoglio del Napoletano, anti eroe per eccellenza, in un capovolgimento di ruoli molto catartico e liberatorio. Abbastanza simile, nella versione orientale : il Lord Maestro Takezuja, mentore di G.E.G.

Dei due Lord Kaern Yoght Haakvarne nel suo libro ha molto più spazio orizzontale e sviluppo, sia d'azione che d'introspezione, che non Dak Waadyax. D'altra parte ***G.E.G. di Napoli*** è un libro piuttosto eterogeneo e corale, e G.E.G. medesimo ed il suo Vìgiero sono forse il collante dell'insieme.

Anche Varel Kaijnark lo Zingaro (***I venti del Giravàgo***) ha un suo sparring partner, la versione certificata di eroe immacolato e perfetto : il Pastore di Eserciti (Lord Tryrnàrev). Nel finale gli subentra una versione molto migliorata di sé stesso, purgato dei principali difetti : l'Agente del servizio di Cronoprotezione, Démetar Dragomir. Tuttavia siccome questa branca è marcatamente corale, non esiste una contrapposizione dicotomica o una rivalità univoca tra essi, e Lord Tryrnàrev può esistere e vivere la sua gloria senza alcuna nemesi finale da cui uscire sconfitto. Anzi, tra i molti, l'eroe senza macchia è spesso proprio uno di coloro che sono mossi a pietà nel giudicare le gesta, o gli errori, di Varel Kaijnark lo Vnýdzyr, poiché Lord Tryrnàrev è sincero e trasparente, ma non per convenienza. Anche Démetar Dragomir non solo non è in competizione con lui, ma sviluppa per Varel una simpatia e solidarietà istintiva. Per questo Varel prova spesso molta invidia, livore, ma anche soggezione verso di lui, e solo nel finale, quando si riscatta, riesce a comprendere di essere stato sempre ingiusto e diffidente verso il Pastore di Eserciti. Nel solo finale di questo libro (causa avvicendamenti tra i coautori, con un colpo di mano di *Vì*) emerge come detto la figura enigmatica, polivalente, quella dell'eroico Agente Démetar Dragomir. Non essendo archetipica in nulla, tuttavia, non rientra di diritto a pieno titolo nella presente analisi comparativa.

I Gatti e i felini in generale (e la Magia)

Questo leitmotiv è sempre stato, bizzarramente, popolare in modo disomogeneo tra i coautori, e tuttavia al contempo il meno divisivo. Senza nemmeno pressioni da parte dei fanatici (Q) sugli altri membri, si è instaurato al riguardo una sorta di spontaneo patto di desistenza, universalmente accettato, che prevedeva che, qualora la tematica felina confliggesse con qualsiasi altra, sarebbe stata comunque prevalente anche al costo di forzare la mano. Mai nessuna obiezione è stata sollevata su questa norma, assunta nello status di dogma. In caso di contrasto tra le esigenze del leitmotiv felino con qualsiasi altro, il primo ha ricevuto la priorità automatica. Per dirla in gergo linuxiano, i Gatti sono "utenti root" (admin, per i non linuxiani).

In tutte le branche della PluriLogia, declinati in mille salse e varianti (e talvolta in più d'una variante persino nella medesima branca), i felini dominano incontrastati, spadroneggiano, e rappresentano quanto di più alto, sublime, benigno, misero e meritevole di pietà, ma anche nobile e fiero al contempo, esista in ciascuno degli universi. Si tratta sovente di gatti "parlanti", sebbene in un'accezione ampia del termine (inteso come capacità di comunicare : a gesti o vocalizzi, meta verbalmente, telepaticamente, spesso entrambe le cose insieme). Si potrebbe pensare ad animali à la Jean de La Fontaine, **ma non è assolutamente così**. Gli animali della PluriLogia non sono creature antropomorfe né caricaturali né, soprattutto funzionali ed esprimere insegnamenti moraleggianti, tanto meno ad incarnare vizi e qualità umane. NON simboleggiano categorie umane o espedienti per parlare dell'uomo : esistono come entità autonome ed indipendenti, e semplicemente possiedono alcune delle caratteristiche appannaggio della specie umana (e delle intelligenze sviluppate in generale), come l'abilità di comunicazione e l'acume. Sono quindi dei super animali auto consistenti, piuttosto che dei subumani o dei veicoli archetipici di metafore ad uso e consumo umano. In questo quindi si dissociano totalmente dalla strumentalità La Fontaineiana e di altre pur pregevoli favole di animali alla Esopo. Se proprio si vogliono trovare parentele, per quanto forzate, la si cerchi piuttosto con i ***Mearas***, cavalcati dai Rohirrim di Rohan (J.R.R. Tolkien), coi ***Draghi*** di Pern (Anne MacAffrey), coi i ***Lyr*** del Sangue dei Cheysuli (Jennifer Roberson), con i ***daimon*** de La Bussola d'Oro (Philip Pullman). Di seguito le varianti dell'archetipo felino astratto.

*Pardi – panthera pardus gravis (e Leonpardi – panthera pardus rex, loro antenati semi selvatici) (**Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani**)*

*Miagoliéri (Tutto–al–di–Qua), Gnàuli, Draosoràsi (Tutto–al–di–Là) (**La Terza Guerra Interrogativa**)*

Vìgieri, Gatti graffiatori, Gatti normali, qualsiasi (***G.E.G. di Napoli***)

*Fùrugatti (o Gatti da Naso, o Nasolièri o Magàtti) (**Rocca di Stella**)*

Fufìri (e la Gattùrnia), Felegnàuli (***I venti del Giravàgo***)

Le Forfére (spiriti guardiani del Ponte dell'Arcobaleno nel Limbo, i Campi Elisi dei gatti) (***La Parola Sepolta***)

I felini sono in effetti l'anima comune e forse più omogenea di tutte le branche della PluriLogia, quasi sempre sorgente della forza ed ultima áncora morale anche quando la determinazione degli eroi vacilla (cfr. la rinascita del Drakònnacht dalla ceneri della lunga depressione, ***La Terza Guerra Interrogativa***), sino ad assurgere al più alto scopo di vita di molti protagonisti (e di qualche figura complementare). In ***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani*** Tar arriva a spingersi egli stesso in una simbiosi ed una fusione mentale col Clan dei Pardi, per traghettare nell'immateriale culla dei suoi avi lo spirito di un Pardo mortogli tra le braccia che gli aveva affidato i suoi ricordi, per infine diventare depositario del più potente strumento di distruzione, creato dall'Altissimo ed affidato solo ai Pardi : gli Artigli. Questo sodalizio (Tar è detto anche "*uomo di due cuori*") è così forte che in morte egli verrà integrato nel Clan, e prima ancora, in segno di totale fiducia, gli Artigli erano stati tramandati direttamente a sua figlia Miriam, per quanto mezzosangue. La tematica felina ha sempre pervaso ciascuna delle branche della PluriLogia perché era una delle poche condivise da tutti i coautori e più o meno con la stessa intensità. Non è mai stata divisiva. In caso di 'conflitti' di priorità, tutte le mani, unanimemente, si sono sempre alzate a rimarcare la prevalenza delle esigenze del leitmotiv felino su qualsiasi altro.
Non è rara la totale assenza di barriere trans–specifiche nei protagonisti : è invero uno dei tratti archetipici più forti e peculiari. Per questo si può dire che incarnino in varia misura, a volte amplificato oltre ogni immaginazione, il più puro spirito ALF (per chi ignorasse l'acronimo, stands for Animal Liberation Front, una non–associazione, o piuttosto un modo di essere, un'abnegazione votata alla difesa dei Senza Voce). L'unica differenza rispetto ad ALF è che, nei loro mondi, almeno in seno al Popolo Eletto di cui fanno parte, gli archetipi non sono portatori sani di una caratteristica ritenuta illegale o immorale dal mainstream, ma anzi, di qualcosa che è ritenuto un valore positivo : semplicemente loro ne sono dotati in misura oltre l'ordinario. Questo perché i Popoli Eletti sono eticamente molto più avanzati dei terrestri.
C'è un'unica eccezione a questa armonia corale "etnico culturale", che si concretizza nel cosiddetto "Mòrgoth.", alias Donovan Fergus Wallace (***G.E.G. di Napoli***). Egli è il più integrale ALFiano di tutti, una sorta di mago–scienziato che, da una terra devastata del futuro, approda in un mondo arcaico e non certo moralmente molto evoluto, e riconoscendovi le radici degli stessi mali che hanno portato la Terra al disastro, intraprende una sua personale crociata contro tutte le razze umane di Lad.
I felini sono invariabilmente nemici dei cattivi (Simulanti e DemonIbridi in ***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani***; Diavoli Corruttori in ***Rocca di Stella***) e/o vessati dai malvagi (le Ali Nere ne ***La Terza Guerra Interrogativa II***; genie umane e Demoni del Nulla in ***G.E.G. di Napoli***; Altairiani in ***I venti del Giravàgo***). E, simmetricamente, l'odio verso i felini è il marchio indelebile, necessario e sufficiente, di riconoscimento dell'empietà : praticamente il numero della bestia, il "666", più o meno nascosto, della malvagità (i Vampiroidi li definiscono "sputasentenze"). Ciò senza alcuna eccezione (cfr. la "spia" Janice picchia di nascosto Nìsolo in ***La Terza Guerra Interrogativa***; Claire Skelloer teme e non ama il Vìgerum in forma di gatto, e Lesna detesta e teme lo Gnàistor, in ***I venti del Giravàgo***). Molto spesso i Miagolieri possiedono più o meno marcate ed esplicite forme di magia, e tra le poche a non venire mai del tutto

razionalizzate in termini eccessivamente scientifici : ciò per statuto e comune accordo. Lo stesso *Vì*, sempre puntiglioso e pedante, non ha mai sollevato eccezioni sull'incoerenza ed implausibilità dei Gatti, gioendone invero e lasciando carta bianca al gruppo *Q* e a *Pàncer*.
Le facoltà feline o rimangono misteriose, inspiegate tout court, oppure arrivano a lambire l'orizzonte più elevato, quello della divinità (come le stirpi Vìgiere in ***G.E.G. di Napoli***, emissarie degli Arcangeli, ed i Clan di Pardi in ***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani***, col loro dono, il Clan immateriale, ricevuto direttamente dal Dio benigno, l'Altissimo). Una situazione più sfumata è la simbiosi con entità aliene anch'esse misteriose e dai poteri indefiniti (La Gattùrnia ed i Fufìri in ***I venti del Giravàgo*** ed i Fùrugatti in ***Rocca di Stella***). Tra l'altro anche questa simbiosi è parte dell'"incollatura" tra queste due branche della seconda fase, poiché la genia di alieni di natura elettromagnetica, innamorata dei felini, anche se ha nomi differenti, è la medesima nelle due trame (i Greelnar–Ýdugh Rigeliani sono cugini stretti degli Shyeezaar, pure essi Rigeliani). La fonte delle magie feline in ***La Terza Guerra Interrogativa*** è invece una mera e fortuita coincidenza, anche una forzatura se si vuole : una modalità di comunicazione diretta con i titani Interrogativi (o con essenze ancor più arcane ed elusive, i loro antenati : i ProtoInterrogativi). Persino gli spiriti guardiani delle anime dei gatti e del loro Limbo (i Campi Elisi dei Gatti), le Forfére (***La Parola Sepolta***), hanno una qualche forma di potere non meglio precisato. Inusitatamente non si legano ai protagonisti maschili, ma alla rossa guaritrice, lo spirito dell'irlandese Ryondhàim O'Reyll, destinata a nulla di meno che a riscattare l'antico Tradimento di Rè Lucifer (la Caduta degli Angeli Ribelli).
Tra l'omone/energumeno (ed a volte l'intera sua stirpe / razza) ed i felini esiste sempre un **Patto**, e di alta reputazione gode il rango di Mastro di Gatto (nelle sue varianti più canoniche di addestratore e quant'altro). Anche Rye, a proprio modo, sottoscrive un proprio Patto imperituro.
Muffa / Moouffwa : la Zadzmogh di Keléndanogh randagia, salvata ed adottata da Zvìrren, pur difforme nell'aspetto (somiglia ad un istrice/formichiere/armadillo corazzato ed irto di aculei), essendo un tozzo esapode tondeggiante, è perfettamente assimilabile al leitmotiv della 'gattosità', e come tale è naturale la sua stretta simbiosi con Zvìrren, l'eroina positiva della sua branca.

Personaggi femminili nelle varie saghe gemelle

		A	B	C	D	E	F	TOT
Cronache_di_Constance_e_delle_ _Stirpi_Originarie_dei_Guardiani	**Anastasia Lena di Ralder (LierDuchessa)**	**40**	**0**	**0**	**20**	**0**	**75**	**135**
	Alina[1] ed Alessia (gemelle Stonebringer) [1]	**50**	**80**	**50**	**35**	**20**	**20**	**255**
	Arian Nightblade	**30**	**5**	**5**	**100**	**0**	**20**	**160**
	Sàmaranth Drùnigern	**60**	**0**	**25**	**0**	**75**	**0**	**160**
La_Terza_Guerra_Interrogativa (e SEQUEL)	**Helen Helcke Gale Aldryss Tyndàryss**	**100**	**0**	**65**	**55**	**0**	**0**	**220**
	Alorie Jalix Mc Wholle	**50**	**15**	**30**	**40**	**45**	**75**	**255**
	Lylainn C'noc Hàrdemor	**25**	**0**	**5**	**50**	**35**	**50**	**165**
	Dèimorean Gàdmyll–Kàndyss (SEQUEL)	**90**	**0**	**75**	**55**	**0**	**0**	**220**
	Lahr Ryannon McConnelly (SEQUEL)	**80**	**100**	**85**	**40**	**0**	**0**	**305**
G_E_G_di_Napoli (e SEQUEL)	**Rijlck–a–Enroen–Ràllen–Drag (Ràllen del Baluardo)**	**100**	**70**	**60**	**35**	**0**	**30**	**295**
	Claire Marie Eloise Skelloer	**0**	**0**	**80**	**0**	**100**	**0**	**180**
	Shànor Wlyerre (mezzosangue Alta Razza)	**30**	**0**	**5**	**35**	**0**	**50**	**120**
	Thelésia Ryn'Gyll (Silfide / Driade)	**20**	**30**	**70**	**0**	**0**	**20**	**140**
	Ryanna Wyvreen Ssvensvaar	**65**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**65**
	Lyxys–Enròen–Shàrral–Drag (Tersìcore, SEQUEL)	**50**	**100**	**50**	**50**	**0**	**20**	**270**
Rocca_di_Stella	**Rhonya Ruth Rynéwler di Wlegdh**	**100**	**35**	**65**	**85**	**0**	**20**	**305**
	Claeryll Xylde ed Aethel Ayreen (Valdryanne)	**55**	**85**	**60**	**20**	**0**	**0**	**220**
	Shænnon Hoelmstædt (ex Ancella Syrdougahll)	**25**	**30**	**80**	**0**	**75**	**0**	**210**
	Yruwòn di Kasùka (la Divina Principessa)	**20**	**0**	**0**	**20**	**0**	**80**	**120**
I_Venti_del_Giravàgo	**Siglÿnde di Vanaheyldh**	**100**	**0**	**100**	**20**	**0**	**0**	**220**
	Ærënne (Sirenide)	**35**	**0**	**50**	**25**	**25**	**40**	**175**
	Rafflesya Grayther (Valghérien)	**50**	**0**	**75**	**0**	**20**	**0**	**145**
	Lesna Balögh (Vnýdzyr, Ancella Syrdougahll)	**0**	**0**	**65**	**0**	**100**	**25**	**190**
La_Parola_Sepolta	**Zvìrren Khundryll–Kharstzen ('Zvì')**	**100**	**0**	**100**	**25**	**10**	**50**	**285**
	Ryondhàim O'Reyll ('Rye')	**20**	**100**	**100**	**0**	**0**	**0**	**220**
	Llyrahl Ahmoogh (Zwygnag)	**0**	**75**	**70**	**75**	**85**	**20**	**300**
	Totali Colonna	**1295**	**725**	**1380**	**785**	**555**	**595**	

Legenda.
A : Eroina / Amazzone / Valchiria
B : Maga / Guaritrice
C : Santa / Martire
D : Ricercatrice / Scienziata / Studiosa
E : Peccatrice / Ancella / Concubina / Sgualdrina
F : Altro (es. Mastro di Gatto, artista, poetessa, politica, etc)
TOT : inversamente proporzionale al grado di "amorfitudine".

Le protagoniste

Se il mondo maschile è esplorato in modo asimmetrico, con la costante ipertrofia degli archetipi di base (l'energumeno / omone), l'universo femminile è campionato in maniera ancor più drasticamente distorsiva. Le varie figure sono 'figlie' di mani diverse, del resto, ma relativamente parziali, piatte, e quindi tanto più polarizzate nel loro ruolo stereotipato quanto più sono figure di rilievo.

I molteplici canoni estetici e le radici della matrice archetipica femminile

In ciascuno dei libri della PluriLogia le figure femminili di condividono spesso una qualche, più o meno spiccata, connotazione Howardiana. Non tanto di ruolo, poiché non sono quasi mai funzionalmente subordinate ai protagonisti maschi o ad altri maschi in generale (però ciò dipende anche molto dal livello tecnologico e sociale del mondo host, sicché le ambientazioni barbariche/medioevali sono coerentemente più maschiliste, quelle futuribili sono paritarie), ma ad un livello più profondo (e implicito nella scrittura) : quello di essere oggetti per qualche ragione desiderabili da parte della maggioranza degli scriventi, che, di conseguenza, applicano una sorta di bias, una preselezione alla fonte, un campionamento distorsivo già a livello di progettazione a monte. Poi, una volta create, le protagoniste hanno pari rango dei protagonisti. Ma la loro varietà rimane confinata dalla scelta preselettiva. In questo senso si possono definire Howardiane anche laddove non lo sono nell'aspetto né nei tratti caratteriali né nei ruoli.

Dalla comune origine (il design a priori), così omogenea, non si genera nessuna differenziazione rilevante, perlomeno per quanto concerne le sole sembianze esteriori che ereditano questo retaggio maschilista selettivo (maggioritario) non attenuato da nessuna sudditanza al politically correct di genere, salvo una sfumatura anch'essa assolutamente canonica e stereotipata.

Le protagoniste schierate dalla parte del Bene tendono, quantunque in misura variabile e non sempre riconoscibile, all'antico canone di gusto vetero stilnovistico, assumendo taluni tratti anche estetici di creature angeliche e/o fatate, eteree ed evanescenti, romantiche. Talvolta possono assumere la sembianza di Valchirie ed analoghi, se prevale l'aspetto guerresco.

Per contro spesso le figure borderline, ambigue o proprio schierate dalla parte del Male, possiedono una connotazione più sanguigna, carnale e quindi genuinamente Howardiana.

Soltanto a partire da queste matrici comuni talune riescono poi a trascendere (con lo spirito e le gesta) i limiti di questa infrastruttura esteriore stereotipata e ad innalzarsi sino a lambire una dignità paritetica col leitmotiv dell'energumeno.

In questo senso si può ritenere "selettivo" l'approccio, pur maschilista, alle figure femminili : nel fatto di connotare esclusivamente l'aspetto estetico, ma di non sottostare a condizionamenti estendentisi anche alla sfera spirituale ed interiore. In altre parole, se l'aderenza piena allo stereotipo avrebbe previsto un'associazione biunivoca e vincolante tra l'essere esteticamente attraenti e l'essere anche oche svampite, sciocche e decorative, funzionalmente subordinate, la seconda parte del dogma attinente alla sfera morale non trova invece nessun riscontro.

Coraggio
Magia / Taumaturgia
Santità / Sacrificio
Studio / Ricerca
Lussuria / Perversione
Varie (Arte, Politica)
Anastasia Lena di Ralder (LierDuchessa)
Alina¹ ed Alessia (gemelle Stonebringer) ¹
Arian Nightblade
Sàmaranth Drunigem
Helen Helcke Gale Aldyss Tyndàryss
Alorie Jalix Mc Wholle
Lylainn C'noc Hàrdemor
Dèimorean Gàdmyll–Kàndyss (SEQUEL)
Lahr Ryannon McConnelly (SEQUEL)
Rijlck–a–Enroen–Ràllen–Drag (Ràllen del Baluardo)
Claire Marie Eloise Skelloer
Shànor Wlyerre (mezzosangue Alta Razza)
Thelèsia Ryn'Gyll (Silfide / Driade)
Ryanna Wyvreen Ssvensvaar
Lyxys–Enròen–Shàrral–Drag (Tersìcore, SEQUEL)
Rhonya Ruth Rynèwler di Wlegdh
Claeyll Xylde ed Aethel Ayreen (Valdryanne)
Shaennon Hoelmstaedt (ex Ancella Syrdougahll)
Yruwòn di Kasùka (la Divina Principessa)
Siglÿnde di Vanaheyldh
Ærènne (Sirenide)
Raflesya Graythèr (Valghérien)
Lesna Balògh (Vnÿdzyr, Ancella Syrdougahll)
Zvìrren Khundryll–Kharstzen ('Zvi')
Ryondhàlm O'Reyll ('Rye')
Llyrahl Ahmoogh (Zvygnag)

Personaggi come H.H.G.A.T., Rhonya Ruth Rynéwler, Ràllen del Baluardo, Siglÿnde di Vanaheyldh, Lahr Ryannon McConnelly, Zvìrren e Ryondhàim O'Reyll ('Rye') splendono fulgide e non hanno alcunché da invidiare alla stazza **morale** dei protagonisti dell'altro genere. Spesso in effetti primeggiano e li superano persino ! Ciò non toglie che appaiano **esteriormente** una serie di cloni tratti da pochi stampi base. Ma anche questo, a ben vedere, rispecchia lo spirito della PluriLogia e dei leitmotivs. Anche "gli energumeni" sono spesso quasi dei cloni (almeno nei tratti essenziali caratterizzanti). Coerentemente, ogni protagonista femminile degna d'un certo rango negli eventi, risulta inevitabilmente possedere una o più (talvolta tutte insieme !) delle seguenti caratteristiche : bellezza altera, algida, età anagrafica più o meno giovane ma in ogni caso mai neppure prossima alla mezz'età, chioma bionda o rossa, quasi sempre glaucopide o similari (l'unica eccezione sono i misteriosi occhi giallo limone di Zvìrren).
Si manifesta quindi un'angusta **omogeneità estetica** di cui val la pena evidenziare le radici, poiché quantunque siano stati citati, *en passant*, le influenze Howardiane e stilnovistiche, non sono state affatto queste gli imprinting più significativi, per nessuno dei coautori.
La povertà di variabilità non è stata né una scelta deliberata né un qualcosa di inconscio o casuale : semplicemente non è stata neppure una scelta, ma un vero e proprio condizionamento estetico condiviso, molteplice e molto antico, e solo in piccola misura "endogeno", viceversa per la parte preponderante si tratta di canoni "esogeni", acquisiti ed interiorizzati in modo irreversibile. Sgombrato il campo tra le più ovvie, ma fuorvianti, somiglianze con le matrici Howardiana e stilnovistica, è interessante risalire alle autentiche fonti del "gusto estetico" che permeano la PluriLogia.
Ben poche sono quelle che si devono considerare non già fonti di ispirazione meramente estetica ma vere matrici di imprinting che hanno formato il canone estetico che poi si è sostanziato in innumerevoli varianti così poco diverse (esteriormente) tra loro.
Osservazione banale ma doverosa : i maschi sono larga maggioranza entro SGRPB7 (ben 5 su 7). Questo ha comportato la forte prevalenza del loro "gusto estetico", incuranti dei mugugni della minoranza femminile.

Il "canone* ELFICO*" dell'universo di J. R. R. Tolkien.

Nell'universo Elfico Tolkieniano ciò che è bene è bello, e ciò che è bello è bene. Già questo connubio è molto persuasivo. E ciò che è bello, in questo universo mitologico, è bianco, biondo, alto, snello e slanciato (un canone sassone / scandinavo / slavo, in senso etnico). Le creature elfiche sono fate che sfolgorano e spandono chiarore, con occhi chiari e luminosi, trasparenti come cristallo, dalla pelle nivea ed abbagliante e spesso la chioma d'oro fino. E persino nella furia guerresca mantengono il fascino delle nordiche Valchirie scese dal Walhalla. Ora il canone elfico, che probabilmente l'esimio ed ineguagliato professore di filologia e di inglese antico aveva assorbito a propria volta dalla mitologia antica norrena, ha attecchito nella PluriLogia con una tenacia straordinariamente forte e refrattaria a qualsiasi tentativo di razionalizzazione posteriore o di semplice attenuazione, attraversando illeso oltre trent'anni di altre letture, e di rielaborazioni personali del mondo.

Tale diffusa predilezione estetica assoluta ha creato del disagio emotivo, poiché in ogni altro settore della vita ognuno era non soltanto indifferente / ostile ad ogni visione di stampo razzistoide, ma sentiva proprio profonda, razionale e scientifica avversione verso le argomentazioni di superiorità razziali e ciò che ne discende. Ma ormai questa deroga, di natura esclusivamente estetica e non morale, era consolidata definitivamente, e serenamente si è preso atto che è impossibile la completa coerenza tra i due piani, per far combaciare quanto comanda la mente razionale e quanto suggerisce l'istinto primordiale alla base del "gusto estetico". Questo potrà non (com)piacere l'attuale trend politicamente corretto, ma a nessuno fregava più di tanto, onestamente.

Canoni "manga", "metal" e dark – gotici

In continuità col pilastro interiorizzato del canone estetico Elfico e/o della Valchiria, un altro singolo personaggio, una creazione dell'autrice disegnatrice nipponica Riyoko Ikeda : Lady Oscar François de Jarjayes (o Jarjaix), giganteggia. Ferrea ed inflessibile, ma al contempo tenera e tormentata, virago razionale ma romantica, come non innamorarsene ? Anche questo personaggio ha attecchito in maniera irragionevolmente forte, e resta emozionante rivedere le sue eroiche e disperate gesta persino trent'anni dopo la sua creazione. Qualche corda interiore continua a risonare. Per lei, e per chi casualmente assomiglia alla sua matrice. Bisogna dire che Riyoko Ikeda è assolutamente magistrale nel tratteggiare anche il carattere dei suoi personaggi. Ad ogni modo Lady Oscar François de Jarjayes incarna benissimo il Canone *ELFICO* sia quello della Valchiria, ma portandolo ad una scala umana di carne e sangue, con le sue fragilità, e non più solo fatto di incantesimi arcani e suggestioni fatate. Inoltre è un personaggio immeritatamente tormentato : miscela assolutamente suggestiva.

Le implementazioni di Lady Oscar François de Jarjayes si sono disseminate nella PluriLogia, sia frammentate su vari personaggi differenti, sia, in tre casi, in maniera cristallizzata.

Ma prima di esaminarli, è utile citare un'altra figura leggendaria emersa dal lontano 1981, da un cult di animazione rock, Heavy Metal, di Ivan Reitman e Gerald Potterton, un lungometraggio ad episodi (non tutti egualmente ben riusciti, né la maggior parte invero). Nell'ultimo, e più lungo di essi, si dipana la saga, magistralmente narrata, di Taarna, la vendicatrice della razza dei difensori Tarakiani. Costei è una figura plurivalente nella sua scarna laconicità. Dura e sexy, androgina nei modi e nelle espressioni ma femminile nelle forme, forte e fragile, indomita e disperata (per vincere il male assoluto, il Loc–Naar, malconcia ma ancora invitta ed indomabile, ella deve infine immolarsi). Se non fosse per la citazione relativa alle sue origini come membro di una generica "razza" di vendicatori, la si potrebbe inquadrare come un'Amazzone, una sorta di Giovanna d'Arco ed unica figura che spiccasse per nobiltà ed abnegazione nell'intera pellicola. Ella va menzionata doverosamente nell'olimpo dei leitmotiv al fianco, se non alla pari, di Oscar François de Jarjayes. La matrice Tolkieniana, integrata da altre figure randomiche come quelle citate, si dispiega in innumerevoli versioni implementative (cloni) di seguito riassunte. Ma le fonti non sono ancora complete !

Posteriore (solo di poco) ma da citare ugualmente per la pertinenza totale : Lady Death, di Brian Pulido and Steven Hughes, 1991. In particolare l'implementazione animata (2004. Lady Death, the motion picture). Invero solo nel gruppo *Q* costei era già conosciuta, e solo dopo avere già da lungo tempo creato Ràllen del Baluardo : è stata sorprendente la convergenza spontanea di ispirazione. Lady Death è una più che degna erede di Taarna la Tarakiana (1980), la piena evoluzione del seme embrionario. È solo più sensuale (suo malgrado !) ed un po' meno taciturna ed ermetica, non si riesce a strapparle un sorriso e non fa concessioni all'autocommiserazione nemmeno sotto tortura, mostra pietà per il prossimo di pari livello di quella che ha per sé (eppure, fatto di straordinaria importanza, adotta e viene adottata da due lupi infernali, che le diventano fedeli : altro crossing over con l'universo felino, seppure traslitterato a diversi gusti di diversi autori), ed ha ancora meno colore della bianca Taarna : costei aveva gli occhi verde scuro, Lady Death, che da umana, battezzata Hope nella Svezia medievale, li aveva avuti azzurri ed era stata bionda, dopo la metamorfosi diventa assolutamente priva di colore, più incenerita che solo sbiancata, arsa dal furore della vendetta ! Ciononostante ha un fascino sopranaturale (e non solo, visto che ha forme molto erotiche). Di Lady Death possiamo solo affermare questo con certezza : la sua influenza si è propagata per via tachionica, retroattivamente, raggiungendo la PluriLogia a ritroso nel tempo ! E non si è mancato di omaggiarla in corso di revisioni. Se fosse stata scoperta prima, non avrebbe mancato di influenzare di più, ma anche così, a posteriori, si può dire di averla ugualmente celebrata a sufficienza senza averla conosciuta in tempo. Perché quello stesso germe che aveva portato i suoi autori, Brian Pulido and Steven Hughes, a crearla nel 1991, era già presente, solo in forma lievemente diversa. Lady Death è troppo estrema, nel manga. Tuttavia nel motion picture non è poi una figura interamente negativa, anzi, nel finale incarna quasi un Dracula di Bram Stoker nella versione di Coppola (con pentimento, redenzione e remissione delle colpe in extremis), anche se ella non ha colpe da farsi perdonare, salvo la sete di vendetta.
Divagazione : il più fedele amico di Hope / Lady Death, è il mastro fabbro e d'arme, il demone Cremàtor. La convergenza stereotipica con la PluriLogia si rafforza anche sul lato maschile : Cremàtor è a tutti gli effetti un plausibile 'energumeno' come lo possono essere i Mastri Fabbri Thomas Gordon Brian o Tar Mc O'Breen. Siamo ormai tutti un po' Howardiani, probabilmente !

Istanziazioni archetipiche dello stereotipo Elfico di Oscar / Taarna / Lady Death

Lady Rhonya Ruth Rynéwler (di Wlegdh; ***Rocca di Stella***) è una Lady Oscar praticamente originale, quasi un tributo ed esplicita celebrazione. Le mancano forse soltanto alcune incertezze un po' saffiche che la Lady Oscar originale, non censurata, della Riyoko Ikeda avrebbe avuto, stralciate dagli anime italiani per il pubblico di fascia protetta. Non le mancano invece alcuni tratti di Taarna, che incarna meglio di altre figure. Rimane comunque una donna con fortissime idiosincrasie interne caratteriali, una parte di contesto sovrapponibile, estrema difficoltà a fidarsi e ad amare, e condannata ad un bruciante dispiacere l'unica volta che avrebbe abbassato la guardia, decidendo tardivamente. Compare piuttosto tardi nella sua branca, ma in compenso pian piano erode spazio a tutti gli altri e chiude da eroina incontrastata. In quella branca è stato particolarmente difficoltoso individuare un personaggio primario, o anche una coppia, per par

condicio. Meriterebbe tale primato, ma forse sarebbe una forzatura poiché il suo ruolo si dispiega per un lasso di tempo non lungo. Ognuno decida.
Anche Helen Helcke Gale Aldryss Tyndàryss (Generale; ***La Terza Guerra Interrogativa***) (e nel secondo tomo sequenziale, il suo personaggio "specchio", Lady Dèimorean Gàdmyll–Kàndyss) è una classica, purissima fata : alta, bianca, bionda e longilinea. Come e più di Lady Rhonya, H.H.G.A.T. è un Generale dei Cavalieri del Cosmo, e come Lady Oscar conduce per lungo tempo un'esistenza artica, solitaria almeno in senso interiore se non di relazioni (deve averne, almeno di superficiali, per il ruolo che ricopre), senza pietà verso sé stessa se non un'oscura paura del futuro, inconscia, e modeste e tollerabilissime tendenze all'autocommiserazione, ma solo quando il suo precario equilibrio comincia a scricchiolare sinistramente. Per lei è stato fatto l'unico strappo alla regola di ruoli sostanzialmente monadici e solitari dei protagonisti : è stata l'unica degna di nota a sposarsi (nientemeno che con T.G.B.). In effetti l'eccezione è duplice, perché anche T.G.B. è l'unico astro di prima grandezza a convolare a nozze, nell'universo monadico della intera PluriLogia (Varel Kaijnark e G.E.G. non hanno la stessa caratura e non contano). Erano semplicemente troppo perfetti l'una per l'altro per non dar loro una chance. Non se la sono giocata tanto bene. Ma questa è un'altra storia. E non tutta la speranza è perduta, anche se così sembra alla fine del primo tomo.
Lady Siglÿnde di Vanaheyldh (***I venti del Giravàgo***) : costei incarna qualcosa di anche antecedente a Lady Oscar stessa, ma con tutta probabilità facente parte dell'humus Tolkieniano più lontano, di matrice Wagneriana (*Anello dei Nibelunghi*). Siglÿnde di Vanaheyldh (notare l'assonanza del nome ai suoni norreni !) è a tutti gli effetti una Valchiria del Walhalla (e non a caso persino il nome mescola Siegrune ed Ortlinde, due vere Valchirie nella mitologia Norrena e poi Wagneriana, ed anche la sua capitale natale sembra tratta dal Beowulf o dal regno di Asgard). Possiede persino ali da Falchessa ! Essendo queste guerriere mitologiche figlie di Wotan chiaramente precorritrici dell'***elficità***, si può senz'altro classificare Siglÿnde come archetipo standard anch'ella. È un personaggio molto nobile ma a tratti volutamente persino un po' comica nella sua ingenuità, quasi che il candore fisico si specchi in un candore morale, un'ingenuità fanciullesca. È una delle figure saffiche positive, come la sua amata, del pari afferente alla parte del Bene, rara anche nel complesso dell'intera PluriLogia. La goffa storia d'amore di Siglÿnde con la Sirena (Ærënne) è però così travolgente per le due da rischiarare un po' l'intera branca, ed essere considerata con favore anche da tutti quegli altri Campioni del Giravàgo che inizialmente potevano avere storto in naso al riguardo (anche perché, in effetti, Ærënne in particolare era considerata un boccone assai goloso da molti).
Un altro caso rilevante di trama saffica accade invece ad un personaggio non archetipico, o meglio poco standardizzato, essenzialmente negativo ma piuttosto complesso e contraddittorio (la Principessa Litosiana Sàmaranth). Il lesbismo di Siglÿnde è assolutamente neutro, commovente per quant'è anche impacciato, e dell'intero libro è tra i rapporti più teneri, imbranati e preadolescenziali. La vena pseudo comica del suo prendere tutto molto, troppo sul serio, e di pretendere troppo anche da sé stessa, non deve però fuorviare : Siglÿnde rimane realmente un'eroina autentica malgrado sia una persona incompleta ed immatura e non molto adatta a ben figurare nelle situazioni ordinarie, poiché anche lei, nelle circostanze di maggiore criticità, sa sfoderare la sua grinta adamantina, e non vacillare laddove molti altri

si sarebbero schiantati. Lo dimostra in pieno solo alla fine, quando il suo destino corre verso un tragico fato a cui coerentemente non si sottrae, immolandosi.
Infine, la terza storia saffica è quella di Zvìrren e Llyrahl Ahmoogh (***La Parola Sepolta***), molto asimmetrica e controversa, e che coinvolge sia una delle eroine classiche (la prima) che una 'peccatrice' (sia pure suo malgrado, la Zwygnag), che ne viene inizialmente riscattata. Zvìrren è un personaggio leggermente atipico, che non è uscito dalla fucina di *Q* ma che è poi stata adottata, è complessa e strana in ogni senso (ed è albina).
In ***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani*** manca una vera e propria reincarnazione di Lady Oscar, e forse è l'unica delle branche veramente priva. Non rientra in nessun archetipo la LierDuchessa Anastasia Lena di Ralder, personaggio invero in apparenza energico ma in realtà surrettizio, puramente strumentale : ella esiste soltanto come tramite per generare un'erede a Tar Mc O'Breen, che difficilmente avrebbe potuto aggirare questo aiuto esterno, e per mostrare la dominanza culturale delle tradizioni Constantiane ed il loro carisma superiore.

Altre figure femminili di un certo conto, al di fuori dell'archetipo standard

In ***G.E.G. di Napoli*** manca una vera e propria Lady Oscar classica. Esiste Lady Shànor Wlyerre, la quale, benché bella e bionda e molto Elfica, resta una figura dal ruolo piuttosto debole anche se non proprio del tutto marginale, canonica esclusivamente nel senso estetico ma non molto particolarmente positiva eticamente parlando. Nella stessa branca esiste poi una figura fatata evanescente dipinta a tinte pastello (la Silfide o Driade Thelésia Ryn'Gyll), che compare fugacemente in un quadretto isolato un po' strappalacrime con Dak Waadyax il WarLord (eroe troppo perfetto, l'anti–G.E.G., condannato a franare miseramente quando il gioco si fa più duro). Compare una bionda Valchiria guerriera, Ryanna Wyvreen Ssvensvaar, che recita un ruolo marginalissimo e persino odioso, lei sì, per dirla con le parole di G.E.G. stesso, è un po' "*leghista*".

Ed esiste infine, sempre in ***G.E.G. di Napoli*** e con parte di maggiore rilievo, ancorché una parte incolore, gregaria, mediocre, arrendevole e servile, squallida in ogni senso : Lady Claire Marie Eloise Skelloer del Quinloer, futura moglie di De Gennaro medesimo. Malgrado **alcune** (non tutte ! solo alcune) coincidenze esteriori con l'archetipo (in quanto NorthLander, è alta, bianca e bionda, ma più "slavata" che non Elfica, perché non ha i tratti e lineamenti cesellati in modo sufficiente), costei se ne discosta in quanto connotata di una tonalità erotica intensa e totalmente difforme, ed è infatti all'uopo più formosa e non già sottilmente diafana e quasi asessuata come molte protagoniste citate (talvolta vagamente androgine come Zvìrren l'albina). Si discosta quindi dal canone stilnovistico per essere genuinamente una sparring partner Howardiana. Lady Skelloer è ***funzionale*** non solo nell'aspetto ma, ed in ciò non è comune, persino nel ruolo subalterno, e come tale è marcatamente masochista (tratto caratteriale diffuso nelle 'peccatrici' che l'accomuna anche a Lesna Balögh ed a Miss Ahmoogh). È un personaggio essenzialmente fallimentare in senso morale spirituale, debole, meschino, che si crogiola nell'autocommiserazione ed è dominata al contempo da mille insicurezze e dalla lussuria sfrenata, succube degli appetiti di G.E.G., ed insaziabile non meno di lui, seppure in modo proprio. È speculare, complementare all'indole egoista e predatrice di G.E.G. stesso, che il rancore accumulato nella vita precedente rende anche vagamente sadico : gli calza addosso come un guanto. Formano una coppia solida nello squallore delle rispettive miserie tanto bene assortite. Siccome è, in fondo, un mediocre anche lui, Lady Skelloer si vede trionfatrice nel contenderlo a Ràllen la Rossa (un'eroina dalla pessima fama ma di una caratura e nobiltà d'animo incomparabilmente superiore a lei e a chiunque altro nel libro, con la sola eccezione di Lord Wallace, detto il Mòrgoth, non confrontabile con alcun umano).

Infatti, per quanto non archetipica nello stretto aspetto esteriore, il posto di eroina non è affatto vacante in ***G.E.G. di Napoli***, ma si concretizza in uno dei personaggi più commoventi (insieme a Rhonya Ruth Rynéwler) : Ràllen la Rossa, si veda però sotto la categoria apposita, altrove.

Le rosse

Questo pattern è presente declinato sia in positivo sia in negativo. È massicciamente presente sia in ***Rocca di Stella*** (le due gemelle Valdryanne, Claeryll Xylde ed Aethel Ayreen) che nelle due praticamente omologhe gemelle Stonebringer, Alina ed Alessia (***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani***). La loro sovrapponibilità si estende, tra l'altro, al possesso di talenti parapsicologici. (NdR : in ***Rocca di Stella*** il legame tra la 'rossitudine' della chioma e la magia, risale ad un primo capostipite, chiamato Bnohrt Grùagh Dànan, il Druido Rosso. Questa associazione è presente anche in ***La Parola Sepolta*** : Zvìrren, albina e rossissima di chioma, anche se faticosamente, diventa una maga molto potente. E la Maga di ***G.E.G. di Napoli***, Ràllen la Rossa, beh, si spiega da sé). Le gemelle rosse sono un elemento antico già presente in alcune fiabe celtiche afferenti alle tradizioni gaeliche. Le rosse sono grossolanamente classificabili in tre sotto categorie : 1) quella delle guaritrici, sensitive, parapsichiche o magiche, 2) Ràllen e Zvìrren, e 3) quella delle femmine–oggetto, funzionali al soddisfacimento di questo o quel personaggio. Le due gemelle non hanno pari peso, neppure sviluppo orizzontale. Alina è una figura adolescenziale costretta a crescere troppo in fretta, ammaccata da qualche fascinazione da Lolita ma estranea a qualunque malizia, sensibile e dolcissima ma molto sfortunata, in quanto più o meno segretamente innamorata persa di qualcuno che non potrà mai avere per ragioni strutturali, intrinseche, benché costui (nientemeno che Tar Mc O'Breen) a propria volta le voglia un bene enorme. Sono assurdamente incompatibili, e lo sanno. In parte per età, per struttura fisica, con ogni sottinteso del caso, per habitat (lei non sopravviverebbe a lungo nella patria avita ed amatissima di Tar, inferno per i fuorimondo di sangue non Constantiano), per costumi. Hanno in comune una cosa : nessuno dei due, Tar specialmente (avendo dei muri solidissimi dentro la sua mente che circoscrivono il bene e il male, ciò che è tollerabile e ciò che no), è ansioso di scoprire con esattezza i confini dell'affetto che prova per l'altro. Tar non ne esce proprio, il suo blocco mentale è ermetico, il solo sospetto di poter trovare qualcosa di non ineccepibile dentro di sé che riguardi Alina lo obbliga a seppellire tutto sotto una colata di cemento armato senza neppure esserne troppo conscio, e la volontà di roccia, o se si preferisce l'incapacità ad accettare deroghe ed attenuazioni della moralità molto rigida e conservatrice di Gravilandese, non vacilla, per cui si impone di non chiedersi qualcosa che teme di capire. Alina, sebbene ben più giovane, appena una ragazzina, e sebbene non le dia nessun conforto, non riesce a non scavare in sé. L'aiuta suo malgrado la gemella, sin quando in vita, a capirlo; sicché si rende conto, anche se non ama constatarlo, di essere innamorata persa. Di lui non pensa affatto che potrebbe mai amarla, anche se non intuisce lo sforzo che dura. Potrebbe tentare di sondarlo telepaticamente, essendo la più talentuosa sensitiva, ma il fatto stesso di amarlo in maniera totale le proibisce di intromettersi e rispetta le sue scelte. La giovane Stonebringer spasima e si affligge sia perché, indebitamente, non si sente molto pulita per quel che ha nel cuore, e soprattutto perché sente di non corrispondere nel modo giusto all'affezione del colosso Constantiano, e ritiene di essere lei in errore, inadeguata ed irriconoscente, quasi che amarlo sia una colpa per il disagio in cui lo mette. Non riuscirà mai a smettere, purtroppo per lei, nemmeno dopo la transitoria entrata in scena di una "rivale", la LierDuchessa Anastasia Lena di Ràlder, che dà a Tar una figlia, programmata praticamente a tavolino dall'intraprendente e determinata nobildonna.

Ràllen

Rijlck–a–Enroen–Ràllen–Drag, detta la Maga Rossa o Ràllen del Baluardo (***G.E.G. di Napoli***) e posteriormente il suo clone, in senso stretto, Lyxys–Enròen–Shàrral–Drag : sono certamente prima di tutto ed essenzialmente … rosse ! La seconda, in quanto guaritrice, e la prima, in quanto maga, hanno punti di contatto con lo schema delle due coppie di gemelle. Ma a dispetto di ciò, Ràllen è una vera eroina a tutto tondo, un astro di prima grandezza, tragica e romantica, assolutamente affascinante. Nel corso del libro compie una stupefacente evoluzione da figura gelida e livorosa (dall'infanzia drammatica), ritenuta (anche a torto) crudele e spietata, ingabbiata dietro una maschera orribile a vedersi e schierata con le forze nemiche degli umani, a paladina dei deboli, sola, disperata, bisognosa di amore in modo straziante, fragile ed incrollabile insieme, ed infine bellissima. Scrivere e leggere di Ràllen del Baluardo è stato un piacere intenso per tutti, grazie a questa rivalsa e riscatto completo, come osservare lo sbocciare di un germoglio striminzito ed il suo dispiegarsi in una rosa gloriosa contro avversità e traversie. L'attaccamento alla sua figura è stato tale che, nel sequel, sebbene destinata cadere durante l'Apocalisse, Ràllen viene preservata, salvata in addirittura due copie distinte ! L'una sotto forma 'olografica' disincarnata, di una sorta di estrazione spirituale operata da Ìnferon (il Guardiano Nero), l'altra come inconsapevole clone fisico, Tersìcore (Lyxys–Enròen–Shàrral–Drag). Costei è la Ràllen che avrebbe potuto essere se l'originale non fosse stata rinnegata e dannata come la bastarda di due razze nemiche che l'avevano maledetta nella culla, e manca dell'asprezza derivante dall'esilio e dall'abbandono. Tersìcore, sotto la guida della parte di sé stessa che Ìnferon conserva, diventa infatti una Guaritrice.

Zvìrren

Zvìrren Khundryll–Kharstzen (***La Parola Sepolta***) è rossa di chioma (ed albina) ma ciò non è la sua peculiarità. È un personaggio la cui differenza principale da Ràllen è la diversa età ed il diverso contesto (Zvìrren è molto giovane, il suo mondo, rigidamente strutturato in caste, fronteggia non tanto semplicemente il declino, ma l'annientamento da parte degli Invasori di Keléndanogh). Il suo tratto più straniante e polarizzante sono gli occhi color limone scintillante. È temeraria, risentita verso il mondo ma capace di generosità, conosce l'abnegazione. Anche lei, purtroppo, dimostra la sua tempra nel gesto estremo dell'immolazione per una causa superiore.

Ryondhàim O'Reyll

Ryondhàim O'Reyll (***La Parola Sepolta***) seppur rossissima rimane a lungo atipica. È una ragazza irlandese rimasta trucidata durante la Bloody Sunday a Dublino, non semplicemente molto credente, può apparire persino bigotta. La sua esteriorità è solo vestigiale, in quanto nel libro è uno spettro errante incapace di rinunciare alla sua immagine di sé precedente, di quand'era viva, ed il suo vero essere ectoplasmatico proietta il suo aspetto premortem. Ryondhàim inizialmente è solo un po' ottusa e di vedute ristrette (in quanto insicura), ma si evolve notevolmente ed infine assurge ad una condizione di santità molto vicina al Creatore, osando raccogliere la sfida di coltivare una delle sue passioni stroncate anzitempo : quella di guaritrice. Diventa guaritrice di anime, ed inventa un modo per svuotare il Limbo degli

spiriti degli animali mai nati o morti anzitempo. Non a caso si guadagna la protezione delle Forfére : spiriti felini guardiani dei non nati e dei ponti arcobaleno dei Gatti. La sua figura rimane poco archetipica, ed è una vera 'santa' nel senso classico del termine, arrivando a reclamare alle potenze Celesti il Limbo dei Campi Elisi dei Gatti e a fondare un proprio Giardino presso il Ponte dell'Arcobaleno, ed infine si permette persino il lusso di riscattare l'anima di Rè Lucifer, il braccio destro di Satana / Djjnyahfar, inducendolo al pentimento.

Altre

Arian Nightblade (***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani***) è rossiccia quasi solo per caso (e non completamente : è in effetti "ramata"). Ha un ruolo ambiguo nel senso che non si capisce mai bene se dovrà giocare qualche ruolo più incisivo o meno, o esattamente in che rapporto si ponga con gli eventi ed altri personaggi di spicco. E questo suo basso profilo le rimane incollato addosso, sin quando viene piazzata stabilmente in sposa ad un altro collega dottorino ancor meno rilevante di lei, ed amen. Guaritrici classiche sono le gemelle Alina ed Alessia Stonebringer, le due Telepati adolescenti che sfidano i Simulanti.

Alcune 'rosse' di un certo rilievo sono poi Lylainn C'noc Hàrdemor (poco più che accennata e solo in retrospettiva ne ***La Terza Guerra Interrogativa***, ma meno marginale nel *prequel*), la prima fidanzata (importante) del T.G.B. e poi Lahr Ryannon McConnelly (marginale la sorella Ryxend) nel *sequel*. In effetti viene suggerito che Lahr Ryannon possa essere all'incirca il clone–specchio di Lylainn stessa, che era stata solo un'affascinante sempliciotta di campagna. Lahr Ryannon McConnelly è un personaggio accessorio generoso e compassionevole, che si comporta in modo temerario accettando terribili rischi personali ed opponendosi a forze di gran lunga al di là della propria portata (le Ali Nere, nei loro domini Al–di–Là) al fine di proteggere i miseri Miagolieri. Per questo acquisisce immediatamente ed inevitabilmente uno status privilegiato agli occhi del MietiDrago (T.G.B.), che le dona un richiamo per rendersi reperibile alle sue richieste di aiuto. L'omone le si affeziona subito in maniera amichevole senza particolari sfumature (la cosa non è indagata ed è lasciata volutamente vaga, perché non sarebbe appropriata alla sfera emotiva congiunturale di Lord Drago). Da parte sua, pure è oscuro il modo in cui considera quell'inatteso alleato, perché l'amicizia e la stima sono mescolate ad una soggezione eccessiva ed ammirazione che precludono una vera amicizia in senso stretto e più paritetico. Per lei l'energumeno è una sorta di benedizione divina, un vendicatore celeste venuto dall'Altrove, e ciò è conseguenza della natura neppure più completamente umana del temibile Lord Drago, del suo potere incommensurabile, e del carattere sempre più spigoloso.

Le due gemelle Valdryanne (Claeryll Xylde ed Aethel Ayreen) in ***Rocca di Stella*** sono versioni "*lite*" di Ràllen, stelle di media grandezza che perdono progressivamente importanza nel finale. Rispecchiano in maniera molto appariscente Alina ed Alessia Stonebringer (***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani***) anche per quanto riguarda la somiglianza delle doti parapsicologiche.

Sebbene rossa, Lesna Balögh (***I Venti del Giravàgo***) verrà trattata in seguito (paragrafo : Le "peccatrici" predestinate)

Le “peccatrici” predestinate

Personaggi stereotipati quasi sempre ***funzionali*** [(*)] e subordinate ad una figura principale (maschile). Sono accomunate dalla complementarietà e gregarietà verso i protagonisti.

Lady Shænnon Hoelmstædt (***Rocca di Stella***). È una delle “rosse” : un’Ancella Syrdougahll di sangue Wyngqjll, praticamente una sgualdrina di lusso imperiale. Sta molto stretta in questo ruolo, anche se non sta bene in alcuno perché in realtà non è *strictiori* un personaggio archetipico (anche perché non ha neppure adeguato sviluppo quantitativo per poter essere definita tale), ma relativamente normale. Era stata obbligata a diventare sgualdrina d’alto bordo sotto costrizione, ma senza averne l’indole (però ne ha la sembianza, e ciò è sufficiente a renderla almeno in parte stereotipata) e non si era piegata neppure al “Servizio”, anche al prezzo di subire torture. Quindi non è un personaggio nativamente negativo, soltanto una donna che ha dovuto soffrire e combattere, subire grandi compromessi ed attendere a lungo un riscatto senza sapere se, come poi è stato, si sarebbe mai realizzato. Soltanto col suo antico amore, Kaern Yoght Haakvarne, si liquefa e diventa arrendevole, ma non già in quanto ex sgualdrina, bensì in quanto lo aveva amato sin dal loro primo incontro, tant’è vero che la sua ribellione al Servizio era scattata proprio dopo che l’Hochàim se n’era andato dalla guarnigione, e lei avrebbe dovuto servire altri clienti, cosa a cui non si era mai piegata nonostante i castighi anche cruenti.

Lesna Balögh, di sangue Vnýdzyr (***I venti del Giravàgo***). È, tra le protagoniste secondarie borderline, o tra le comparse principali, la più negativa sotto tutti i punti di vista, ma non di secondaria importanza. Bugiarda, ladra, malevola, patologicamente superstiziosa, spregiudicata, fredda e calcolatrice, cinica, traditrice, volubile, ma anche perversa ed irragionevolmente lussuriosa insieme. Si può dire che, nel suo caso, l’incongrua verga di Minotauro dello Zingaro (Varel Kaijnark) con cui ella intesse altalenanti relazioni e che la irretisce suo malgrado, amministri una sorta di meritato castigo, quindi verga anche nel senso metaforico di strumento primevo di coercizione e sottomissione, di dominazione pienamente meritata. Una specie di autoritaria ed animalesca risposta alle sue trame infide ed alle falsità, a cui lei non riesce a resistere ed a cui si sottomette e si arrende, espiando. La sua figura ricade più o meno nella ristretta categoria di “peccatrici” predestinate a soccombere, come e peggio di Lady Claire Marie Eloise Skelloer, e che dopo avere circuito, tradito ed ingannato lo Zingaro, ne subisce la vendetta, una sorta di “nemesi fallica” non programmata né attesa, che semplicemente accade, per predestinazione. La corrispondenza delle due figure è comunque così stretta che possono sicuramente essere considerate omologhe [*] (tra l’altro, sono entrambe le subalterne di un / del personaggio protagonista). Claire ha alcuni tratti emblematici della Peccatrice (un mix di lussuria e perversioni, la debolezza di carattere e l’arrendevolezza) ma anche della Santa / Martire, essendo disposta a sopportare enormi sacrifici per amore. Invero è difficile dire quale dei suoi tratti prevalga.

Miss Llyrahl Ahmoogh, ‘ragazza bambola’. È molto compressa in questa categoria, pur essendo una peccatrice predestinata e facendo una brutta fine (sceglie Satana / Djjnyahfar, sedotta, pur senza scegliere il Male), è in verità estremamente complessa e variegata. Intanto è spiritualmente molto profonda (ed è la più potente sensitiva medianica del suo mondo, una Ptiknespra), piena di contraddizioni tra le

aspirazioni del suo cuore ad elevarsi e la debolezza strutturale della sua carne. Gli Arcangeli (Jeremiel) arrivano ad accostarla a Magdalena (la sposa di Jehshua il Cristo), vedendo in lei questa frattura ma anche la generosità e bontà di fondo. Alla fine l'amore la tradisce e l'abbandona a sé stessa, in balia della lussuria e del desiderio di conoscenze, lasciandola affondare nel suo fato, a cui si arrende. Però se l'era giocata a lungo, è difficile classificarla come peccatrice stereotipata : la sua storia avrebbe potuto avere un epilogo diverso, se solo la sua adorata Zvìrren fosse stata un po' meno scostante, selvatica e ritrosa. Llyrahl, la Zwygnag, non ce l'ha fatta a resistere con le sue sole forze. La sua atipicità nasce anche dal fatto di essere un personaggio semi funzionale (più per Thràxom che per Zvìrren), ma di avere anche una propria individualità ed aspirazioni proprie, a cui si dedica sinché può.

(*) Nota : ***Personaggio FUNZIONALE (definizione) : si definisce tale un personaggio spesso incompleto / implausibile, non caratterizzato interamente ma solo nella misura essenziale a svolgere una parte o un ruolo. La funzionalità si può esprimere in una sorta di subordinazione funzionale o ad un ruolo astratto o ad un altro personaggio Protagonista***

[*] Nota : ***L'omologia di leitmotivs a livello di personaggi non viene classificata come una 'incollatura', ossia un punto di intersezione tematica a livello di trama ed eventi, bensì il criterio ispiratore dell'intera PluriLogia. Le 'incollature' propriamente dette sono invece eventi molto rari, che intersecano branche per il resto indipendenti. Al contrario, le omologie dei mattoni da costruzione / personaggi sono per statuto la regola stessa alla base della PluriLogia.***

Lesbodrammi

Nella branca di ***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani***, una figura estremamente controversa e non archetipica neppure in questo senso (ma, nuovamente, assai Howardiana), tanto più negativa in quanto schierata in campo nemico, dalla parte dei malefici DemonIbridi, è la Principessa Sàmaranth. È l'unica figura dichiaratamente lesbica della PluriLogia, poiché Lady Siglÿnde non lo è in senso classico e universale, ma solo in quanto innamorata specificamente della Sirena Ærënne (e la stessa cosa vale in fondo anche per Ærënne stessa : non sono **vere** lesbiche, sono soltanto cotte l'una dell'altra in modo specifico e reciproco, un cerchio completo in sé, e dovessero mai lasciarsi, nessuna cercherebbe più un'altra dello stesso sesso) – in altre parole è la loro relazione individuale a sovrastare persino l'orientazione originale. Sàmaranth lo è, in modo spudorato ed ostentato, quasi una maniera di tormentare e punire il fratello Imperatore Litosiano, anche se come indole sarebbe più fluida e forse in realtà bisessuale. Se agisce come fosse strettamente lesbica, è per alcuni travagli d'infanzia e disgustosi incidenti proprio con l'Imperiale fratello, che le causarono repulsione verso l'altro sesso in generale. La cosa interessante, riguardo a Sàmaranth, è il venire a scontrarsi con un nemico acerrimo, l'implacabile Tar Mac O'Breen, in un contesto in cui, malgrado abbia causato la morte di Alessia Stonebringer, ella è completamente inerme ed alla mercé di Tar, che non può gustare alcuna vendetta, perché non è un assassino a sangue freddo. È anzi costretto, avendola prigioniera ed essendosene reso responsabile, a salvarle la vita varie volte. Sàmaranth, che inizialmente detesta l'avversario che ha polverizzato le sue truppe, suo malgrado impara a conoscerlo e non riesce ad alimentare il disprezzo e a tenere vivo l'odio. Anzi finisce per subire il fascino di cose che non ha mai conosciuto prima, nella sua cerchia (la corrotta corte imperiale). Ma a sua volta inaspettatamente, è una forza della natura, ha una carica erotica devastante, ed è essenzialmente l'unica creatura capace di fare, anche se temporaneamente, breccia nelle armature mentali a compartimenti stagni del guerriero Constantiano. Nel periodo di convivenza forzata, Tar scricchiola, sinistramente, anche perché gli si agita dentro senza pace lo spettro della dura rinuncia irreversibile, della sua umanità perduta, essendosi già tramutato in una statua vivente quando la incontra. Si tratta di una privazione molto più drastica ed integrale della sola castità : le Statue Viventi sono deprivate sensorialmente, o meglio anche se possiedono sensi acuti ed estesi, le sensazioni risultano insipide, funzionano come freddi sensori strumentali, il piacere di ogni genere, al pari del dolore, è stato estirpato da ogni loro terminazione nervosa ed il loro spirito è affamato dell'umanità perduta e del gusto della vita originale. Sàmaranth per qualche ragione (mai spiegata) riesce a superare questa corazza, a sfiorarlo, e per Mac O'Breen ciò ha un impatto devastante. Ed anche lei, suo malgrado, è così scossa ed inebriata che nemmeno l'aspetto spaventoso, alieno e disumano, del Trasformato, riesce a scoraggiare le pulsioni striscianti che le si agitano dentro (per questo è stata classificata potenzialmente bisessuale). Percepisce Tar come "qualcosa di grande valore e degno di stima", ed è quella la sua tentazione che la spinge a volerglisi arrendere senza più lottare. Cresciuta in un contesto differente, Sàmaranth avrebbe potuto non diventare quella che poi è stata. Più che malvagia, ella è un personaggio interamente dionisiaco, irrazionale, istintiva ed emotiva, facile ad indulgere al piacere e

condizionata da pulsioni intense ed incontrollabili, ma non debole. E nemmeno realmente crudele. Inoltre è dotata di molto coraggio. L'amor proprio di Tar esce alquanto pesto e malconcio dalla disavventura in sua forzata compagnia, poiché la tentazione è assolutamente equanime e li accomuna, e l'energumeno non digerisce bene il rospo di sentirsi così debole con lei. Si è trattato di un esperimento abbastanza interessante, non previsto inizialmente, una sorta di crash test per l'energumeno al quale egli sopravvive e si rimette in piedi solo con fatica, e molto ammaccato. Diversamente, Tar sarebbe risultato eccessivamente invulnerabile e financo noioso. Questa batosta ha conferito un po' più di spessore ad una figura estremamente stereotipata e piatta nella sua ortodossia precedente.
Un'altra relazione lesbica anomala (e quindi archetipica della PluriLogia), solo in apparenza affine a quella tra Siglÿnde ed Ærënne ma in realtà alquanto più asimmetrica e tormentata, è quella tra Zvìrren (estremamente titubante, ritrosa e riluttante, e quasi asessuata tout court, tra l'altro) e Llyrahl Ahmoogh (una Zwygnag o 'ragazza–bambola'). Llyrahl (che è corvina ed è forse l'unica figura dalla chioma corvina ! fisicamente somiglia un po' ad una Sàmaranth in versione meno atletica e più vulnerabile ed ancor più prosperosa) è il prodotto (e vittima) di una sorta di selezione eugenetica che colloca la sua sottospecie, tra le varie caste del rigido sistema di Kroangst, tra le sgualdrine predestinate : le Zwygnag. Progettate per avere un corpo estremamente erotico, sensibile ed arrendevole, Llyrahl nasce purtroppo per lei con l'animo da sensitiva extrasensoriale (cosa ben diversa !) e per nulla lussuriosa per indole, ed è una creatura straordinariamente triste ed infelice. In certo senso è una sorta di Maria Maddalena, incolpevole di quel che è stata costretta ad essere. È quindi giunta molto presto ad odiare il sesso tout court essendo stata sempre usata, anche nei modi più degradanti, e malgrado il suo corpo sia 'progettualmente' ipersensibile, vulnerabile ed arrendevole, la povera Llyrahl vive in stato di profonda alienazione la sua condizione. L'albina Zvìrren dagli occhi color limone è piena d'impeto alla ribellione, e non è archetipica in nessun senso, pur restando un pilastro portante del suo libro. Anche lei è una reietta, anche se proveniente dall'aristocrazia di alto rango dei Maghi, per il fatto di aver fallito gli esami rituali di ammissione alla razza dei maghi. Zvìrren non è priva di magia, anzi è dotata di talenti multipli, ed in forma particolarmente potente, ma li ha sviluppati in ritardo, è maturata lentamente, e inoltre proprio la pluralità di doni in suo possesso ha reso ciascuno meno affidabile, fluttuante, tanto da averle causato la degradazione alla casta dei reietti 'senza doni'. Ma non è stata spezzata da ciò, è fiera e indomita. Libera la Zwygnag dal suo ultimo padrone e la salva, prendendola con sé come compagna di viaggio e protetta. Zvìrren è vagamente androgina e tendenzialmente neutra, ed è in una fase della sua vita in cui sta ancora leccandosi le ferite, molte e severe, lente a rimarginarsi. Tuttavia una parte di sé è sensibile al fascino dirompente di Llyrahl, ma 'Zvì' è molto ostinata e resiste, mentre la ragazza–bambola si liquefa di fronte ad un gesto di amicizia disinteressata, il primo ricevuto in vita sua, e si innamora di lei in modo devastante, arrendendosi di schianto. Nessuno aveva mai amato Llyrahl come persona e neppure mostratole la minima attenzione, essendo solo un corpo destinato al piacere, mentre Zvìrren le dona la libertà senza calcolo o vantaggio, e questo la colpisce e disarma totalmente. È però costretta a trattenere dentro, nascosto, tutto quell'amore, perché si rende conto delle reazioni di ritrosia istintiva di Zvìrren e che i suoi tempi di saranno molto più lenti e l'esito incerto, e non vuole né esserle di peso né rischiare di allontanarla da sé. Anche la Zwygnag vive in modo infelice questo

rapporto asimmetrico. Benché esperta, talentuosa e dotata nel sesso, Llyrahl con l'Albina diventa goffa ed impacciata in ogni suo timido tentativo di approccio. La loro storia lesbica rientra tra i leitmotivs solo in quanto, singolarmente, nessuna delle due sarebbe stata lesbica. Non è assimilabile alla relazione tra Lady Siglÿnde ed Ærënne, molto più simmetrica (mentre l'amore di Llyrahl nasce in modo molto diverso al semplice affetto di Zvìrren), e la relazione rimane a lungo quasi a senso unico, molto contrastata, ma sono pattern apparentati dal mutamento di orientamento specifico e selettivo.

Le parafemmine

Alcune speciazioni umanoidi sono presenti come "razze" o sottospecie specializzate al piacere sessuale altrui. Una è la già menzionata razza (proprio nella dura accezione eugenetica !) Zwygnag (***La Parola Sepolta***), in cui la selezione genetica si è concentrata sulle caratteristiche fisiche esteriori, in molte sotto varianti ulteriormente specializzate. L'altra è una sorta di Casta Ancillare : le Ancelle Syrdougahll (***Rocca di Stella, altro*** [{*}]), in cui non c'è eugenetica di sottofondo e predestinazione, ma soltanto un'accurata selezione ex post di candidate da parte di Istitutrici delle Case dei vari piaceri, seguita da lezioni e tirocini. Le Ancelle Syrdougahll sono l'estremizzazione, tra l'altro finalizzata esclusivamente al piacere sessuale, delle Geishe del sol levante. Queste due categorie sono usate intenzionalmente in un ottica trasversale tra vari libri della PluriLogia anche senza nessuna coerenza, ossia anche tra trame prive di qualsiasi incollatura trasversale. Rientra nelle incongruenze deliberate la scelta di usare anche un termine etnico terrestre nei più svariati contesti di vari libri : l'aggettivo ***Frigia***, associato a vari luoghi distinti e del tutto scorrelati (ad es. in ***G.E.G. di Napoli*** sono Frigie le ragazze del Quinloer, NorthLad, mentre ne ***I venti del Giravàgo***, le ragazze Frigie sono Vnýdzyr di una non meglio definita regione di Kallàngwyr). È persino possibile che il termine sia stato usato anche in altri libri senza essere tracciato. Codeste Frigie, di qualsiasi istanziazione si tratti, hanno in comune la caratteristica trasversale di essere dedite a pratiche erotiche prematrimoniali piuttosto peculiari, che si tratti di Ancelle o meno.

{} la Casta delle Syrdougahll o semplicemente 'Ancelle' è una sorta di 'incollatura' / NON incollatura tra le trame, in effetti. Il punto va chiarito. Di norma il termine 'incollatura' è stato usato solo per indicare un riferimento incrociato reciproco e coerente, consistente, tra due trame in apparenza indipendenti, che evidenzia eventi comuni (in corso o descritti come passati : vedasi il caso dei Greelnar–Ýdugh / Shyeezaar). Le Ancelle Syrdougahll non appartengono ad un pattern simile. Si tratta semplicemente di una forzatura, intenzionale, senza alcuna necessità di sorta. L'uso dello stesso vocabolo per la stessa categoria, si può considerare una sorta di neologismo comune mai spiegato, di licenza auto concessa, come se questo termine appartenesse al vocabolario comune corrente (ad es. il termine Geishe per un ruolo semi ancillare della cultura Yamato, anche se le Syrdougahll sono molto più simili alle* ***juuyo*** *ossia a vere e proprie prostitute di alto bordo e cultrici delle rispettive specializzazioni sessuali). L'uso quindi della stessa grafia per la stessa categoria concettuale non deve fuorviare : non implica alcun legame eventuale tra le vicende. Se si preferisce, lo si consideri una semplice coincidenza.*

P.S. *Anche un'altra pseudo incollatura non eventuale, non relata a questa tematica, viene usata, benché con nomi diversi. È la "sostanza" chiamata* ***Tarchio (Rocca di Stella)*** *oppure* ***Krygglyo (I venti del Giravàgo)****. Si tratta di un generico fortificante, ricostituente, per i felini, che risana da ogni malanno e fa crescere massicci e robusti. Ha anche un antagonista, il* ***Rasnjo****, che rende le gambette mingherline. Potrebbero essere considerate come fratelli minori del Qjq, il magico arbusto Constantiano che tramuta in Statue Viventi.*

Figure femminili atipiche (specialmente non di primo piano)

Di Zvìrren (***La Parola Sepolta***) si è già detto a sufficienza nella sezione sulle 'Rosse', e parimenti di Ryondhàim O'Reyll (***idem***) : ad ogni modo nessuna delle due è archetipica nella sostanza pur ricoprendo (almeno la prima) un **ruolo** archetipico.

Alorie Jalix Mc Wholle (***La Terza Guerra Interrogativa***). Neppure lei è stereotipata in nessun senso, se non nella misura molto ristretta di essere avvenente e giovane : tuttavia non è prodotta del medesimo stampo neppure esteriormente (ad es. è corvina di capelli e ha gli occhi color ambra). Interiormente è una delle rare figure complesse e vagamente realistica (per quanto una parte della sua introspezione venga sviluppata soltanto nel sequel e nel primo libro sia marginale). È anche una delle rare figure che, nel tempo, assume alcune caratteristiche negative androgine, come il carrierismo e l'ambizione al potere, quantunque si renda conto che, in una società conservatrice come i Clan Irongardiani, la sua scalata debba essere mediata ed indiretta. Anche il suo rapporto con T.G.B., da prima del suo matrimonio a dopo il suo fallimento, è conflittuale e complesso. Alorie esordisce come un pallido spettro tremante, orfana dei genitori per attacchi dei Vampiroidi, in cerca soltanto di protezione. Poi si evolve a donna della R.E.I.C. (Cfr : Reazione Esuli Irongardiani Combattenti), determinata ed implacabile, disposta a tutto, anche a circuire il Drakònnacht per volgerlo ai suoi fini, ma non completamente cinica in quanto mossa comunque da un idealismo patriottico (seppure estremista), ed in certa misura anche segretamente innamorata di lui suo malgrado. Inizialmente intenzionata ad usarlo, e a sfruttare il suo ascendente sulle GòunderWhelt e persino sul Sopra-governo della Torre di Cristallo, Alorie poi si abbandona a ben più profonde complicazioni emotive, si crogiola nell'invidia e nell'odio per l'ex moglie, l'algida Valchiria bionda da lui mai dimenticata, e contemporaneamente detesta il Drakònnacht per il suo essersi lasciato andare senza risollevarsi per il solo fatto di averla persa, per il fatto di considerare lei meno di un moscerino, ma lo ama anche, per nulla immune al fascino di ciò che era stato e che, sente con chiarezza, rimane sempre in grado di tornare ad essere. Alorie ha un certo fascino romantico dovuto al fatto di continuare a lottare disperatamente pur sapendo di non avere alcuna speranza di vincere la sua battaglia contro lo spettro della bionda fata Grimzwhèldier.

Il leitmotiv del popolo eletto / oppresso e della rivalsa

– Di pertinenza quasi esclusiva di Vì – (a cura di : tutti gli altri)

La radice dell'attaccamento di *Vì* a questo tema, onnipresente, è molteplice. In parte congiunturale, seppure di medio – lungo periodo, forse tanto lungo da dover essere in effetti considerata strutturale più che congiunturale (causata ed iper stimolata dallo stato di profonda, irreversibile degenerazione morale, di corruzione dilagante e apparentemente senza rimedio, dell'itaGlia, e del tremendo malessere che ne deriva per chi non sia soltanto interessato a volere una fetta tutta sua dal grande magna magna), ed in parte molto più antica. Risale all'infanzia, ed è antecedente anche alle suggestioni Elfiche di Lord of the Rings. Una doppia propaganda ha operato con grande efficacia sulla plastica mente infantile di *Vì*, quando era capace di assorbire come una spugna, non molto selettiva, propaganda in apparenza contrastante almeno nelle intenzioni, ma integrata insieme in modo armonico dal tessuto connettivo.

La prima : una propaganda hollywoodiana, dei film kolossal di matrice biblica di metà anni cinquanta sino ai primi anni sessanta. L'imprinting di un Mosè (Charlton Heston ne : I dieci comandamenti) o di Giuda Ben Hur (omonimo). Questi trasmettevano l'immagine di un Dio padre arcaico e ieratico, un po' à–la Jupiter, piuttosto tempestoso e collerico, più portato ad amministrare giustizia, e vendetta, che non carità evangelica, si incise a fuoco al pari delle tavole della legge medesime. Attualmente *Vì* non ha una posizione coerente nei confronti della divinità (per non dire della religione). Sfrondato il campo da un doveroso anticlericalismo del tutto trans confessionale, che nulla ha a che vedere col misticismo ma soltanto col pragmatismo socioeconomico, in lui convivono due nature molto diverse ed inconciliabili : razionalmente, di testa, è freddamente agnostico (né credente né ateo), ma, visceralmente, resta totalmente giudaico, perché quel seme gettato presto, ha messo delle radici forti.

Contemporaneamente ha assorbito avidamente anche suggestioni propagandistiche di stile sovietico (corroborate anche dalla condivisione di molti ideali, pur rimasti sempre lettera morta inapplicata, di eguaglianza e giustizia sociale, solidarietà, internazionalismo). Egli vedeva filmati dell'Armata Rossa (che per ragioni per gli altri imperscrutabili parevano spaventare, o terrorizzare, gli occidentali, mentre per lui restavano solo i liberatori della Germania dal Reich), di queste colonne interminabili di carri armati e lanciamissili, sfilare regolari e disciplinate nella Piazza Rossa. Ma lo colpiva molto una cosa : l'aspetto marziale e sobrio, austero, severo, non solo della truppa ma anche dei comandanti supremi, che non indulgevano esteriormente al lusso. Questo apparire tutti vestiti uguali, **almeno in apparenza** senza privilegi, e il tutto senza ostentazione di sfarzo e ricchezza, senza mollezza e decadenza, ma soltanto, come dire, "potenza pura" e fede incrollabile in qualche ideale superiore, gli appariva assai giusto e persuasivo. Invece è sempre stato impermeabile, refrattario alla mitologia dei cow boys e dei film western, dell'individualismo (anche *Pàncer* condivide alquanto questo aspetto). La cosa è bizzarra, perché poi *Vì* è diventato individualista; ciononostante, non lo attira minimamente. Nella sua testa di bambino fantasioso, i due ideali di giustizia, religiosa–sopranaturale e laico–politica, si sono ibridati; e si sono amalgamate in modo armonico l'immagine del paterno Dio Biblico, severo ma

giusto, con questa di potenza militare terrestre, dura e spietata coi nemici ma in fondo ugualmente giusta, almeno negli ideali che propugnava, anti colonialista, e in grado di tendere la mano a popoli oppressi. Sempre parte dell'imprinting infantile adolescenziale sono stati anche i sottoprodotti della cultura manga nipponica, così patriottici ed edificanti (spazianti dai più militaristi robottoni sino a personaggi più romantici e Robin Hooddeschi come Captain Harlock, ad altri un po' burleschi alla Watta – Trider G7). Il tema patriottico e valoriale era comunque molto chiaramente e coerentemente declinato. Insomma sotto molti punti di vista questo influsso non fu un corpo estraneo tra i due pregressi, ma vi si fuse molto armoniosamente.
A ciò si sovrapposero imprinting posteriori (*più trasversalmente condivisi tra i coautori*), come quello delle resistenze celta e britannica ai sassoni, celebrata nella mitologia dei cicli Arturiani, con qualche accenno anche di quella Howardiana di Conan il Cimmero, e quello dei cavalieri crociati contro gli infedeli. Come non di rado accade ai ragazzi, o almeno accadeva nei lontani anni ottanta, le letture sono sollecitate da film particolarmente azzeccati e dall'anelito di approfondire aspetti appena accennati e rimasti oscuri. Per *Vì* si trattò di Excalibur, di John Boorman, del 1981, ritenuto da lui un capolavoro pregevole ancor oggi, e saturo di potente misticismo visionario. Anche quello gli si è radicato dentro, corroborato poi da infinite letture dei cicli Arturiani e loro varianti. Da giovani si è ancora plastici nell'assorbire canoni estetici, ma anche valori, ed appunto misticismo. Oltre alla resistenza disperata di celti, angli e britanni contro gli invasori sassoni, Excalibur ha anche aperto la breccia ad un altro leitmotiv (questo non certo peculiare alla PluriLogia, ma bensì onnipresente nella narrativa Fantasy di ogni epoca) : le spade magiche ed altri talismani del potere. A ben vedere, già al tempo suo Mosè aveva il suo bordone, capace di mutarsi in serpe e sconfiggere le serpi dei maghi dei Faraoni.
In una fase ancora successiva, avvenne la consacrazione definitiva ed il consolidamento granitico di questo leitmotiv del popolo eletto, invariabilmente, sollecitato da un film : Dune, di David Lynch (1984), uno dei capolavori immortali, malgrado fu un fiasco sia per la critica che per il pubblico (nessuno dei quali riuscì realmente a capirne lo spirito e la sceneggiatura complessa, visionaria ed a tratti surreale). Invece *Vì* lo capì subito, totalmente e senza fatica, per una risonanza innata e totale col suo spirito ed il suo background. Anche Herbert a suo modo aveva il culto profondo del popolo eletto, che chiamò Fremen, gente aspra ed invitta forgiata da un ambiente ostile. Anni dopo lesse interamente i sei tomi di Frank Herbert, che pure gli si incisero a fuoco : evidentemente Herbert aveva toccato un aspetto profondo e messianico. È cosa molto rara che un film pareggi con un capolavoro scritto. Per *Vì* il Dune di Lynch lo ha fatto, anche se si è limitato a un pezzo del primo libro soltanto.
– Parte non esclusiva –
Accadde un altro evento, durato per vari anni, ad esacerbare il radicamento dei leitmotivs. Dopo una lunga preparazione nel 1992, si verificò in ***itaGlia*** un evento epocale, che la stampa etichettò "***mani pulite***". Fu come un rigurgito di orgoglio storico nazionale, un singulto iconoclasta della (piccola ?) parte del paese ancora più o mano sana che tentava di mettere una pezza ai danni della corruzione accumulata. Furono anni, effimeri, di un ritrovato orgoglio, o piuttosto della cauta sospensione del senso di vergogna, del riaccendersi di una tenue

speranza che forse anche noi ce la potevamo fare, a liberarci dalle grinfie di ladri, corrotti, concussi, collusi, etc etc etc. Fu una vittoria di Pirro, finta, anche se non ce ne rendemmo conto in tempo. La Casta cambiò nomi, cambiò casacche, si rifece il trucco con abile cosmesi e la verginità politica, si evolvette più forte di prima e sferrò un contro attacco in cui sconfisse le forze del bene e della giustizia, sia delegittimandole in piazza e sui media, poi per via legislativa, depotenziando tutti gli strumenti di indagine e processuali, agevolando le scappatoie, accelerando le prescrizioni, depenalizzando addirittura i reati, e via dicendo. Quindi quell'isolato slancio d'orgoglio si spense, e la guerra venne vinta dalla Casta. Un dolore sordo costante, simile ad un'amputazione, l'amputazione del senso di giustizia e di equità, è quanto ci resta del dopo "***mani pulite***", quando si compì la vendetta della Casta che cambiò le leggi che ne avevano permesso una condanna, per schiacciare e soffocare le istanze di pulizia e rinnovamento. Per poter continuare a rubare, solo più di prima, più impuniti, e con la spocchia di non volerlo più nascondere, ma ostentarlo come cosa dovuta, ostentando il privilegio come un sacrosanto diritto, ed osannando la tangente come un mero strumento per fare affari, con l'arroganza del potere incondizionato, senza controllo, non più soggetto ad altro se non a sé stesso ed il proprio capriccio. E questo potere non era più solo apicale, ma un cancro capillarmente diffuso, esteso a tutti i livelli (Cfr i Simulanti, prima dell'assalto dei DemonIbridi).

Ecco com'è nato, si è evoluto ed arricchito questo leitmotiv, da queste inestricabili contaminazioni religioso politiche, e dall'ammirazione per il popolo eletto ebraico, vessato da malvagi nel corso di millenni, ma sorretto dalla vera fede e dal vero Dio, sempre fedele a sé stesso e alle sue tradizioni anche nella diaspora, indivisibile anche nell'Esodo, sino al riscatto finale. Ed anche da quella per i popoli russi, parimenti invasi molte volte, spesso dalle dittature che nella nostra mente erano le più maligne e spregevoli, per arrivare faticosamente ad una vittoria finale dopo avere patito tormenti inenarrabili, il tutto innaffiato anche di mitologia Arturiana e dalla creazione Herbertiana. Queste suggestioni non sono confinate nelle memorie giovanili : l'amore ancora brucia, non solo … anche l'invidia ! Un'invidia veramente divampante, livida, che ha come contrappasso la vergogna nera ed irreparabile di essere, per contro, nati italiani nell'epoca del declino e della degenerazione morale.

Scrivere di popoli oppressi, intimamente e moralmente solidi come roccia, solidali sino all'irragionevole, che lottano ed infine si liberano da vessazioni, tiranni o nemici di varia natura, è realmente una valvola di fuga necessaria come lo è respirare, una catarsi purificatrice dal malessere di vivere in un fetido acquitrino torbido di menzogne e furberie, putrido di corruzione, di iniquità, di mollezza morale o marcio di vera e propria degenerazione, miseria nera fianco a fianco della sfarzosa grassa ricchezza, ostentata nell'indifferenza e nella passività remissiva irreversibili. Scrivere è un po' come suonare, cantare, dipingere : consente di trascendere dalle miserie contestuali attraverso la creazione, e sopravvivere, quantomeno tirare a campare. Scrivere di cose elevate, epiche e sublimi consente, per qualche tempo, di distaccarsi dallo squallore oppressivo del contesto intorno, e reca un qualche sollievo.

Tutti i popoli protagonisti (e spesso, ma non sempre, a cui appartengono i protagonisti) delle branche della PluriLogia, durano tormenti, vessati da nemici e tiranni di varia natura, umani e non. Tutti resistono e non si piegano né si spezzano, e tutti giungono ad una riscossa finale, ad un riscatto.
Così i Constantiani ed i Colonizzatori (di cui le matrici genetiche sono esplicitamente menzionate in alcuni passi, e risalgono agli albori della Culla, ossia la Terra) contro i Simulanti e i DemonIbridi, gli Irongardiani contro le Ali Nere, gli Hochàim contro gli Holmworde e soprattutto i Diavoli Corruttori, i reietti di Ràllen contro i colonialisti OvestLander, i mutanti dell'Arca Colonizzatrice Slavonica che è il Giravàgo, contro invasori alieni ostili. P.S. in quest'ultimo libro *Vì* ha insistito, proprio in onore a questo leitmotiv, nell'inserire la figura di Démetar Dragomir, come collegamento più diretto alla storia della Terra. Persino ne La Parola Sepolta, un libro a forte componente spiritistica e metafisica, due protagonisti sono un Serbo etnico in un paese straziato dalle bombe NATO ed una irlandese uccisa dalla polizia inglese durante la repressione.
Di tanto al Leitmotiv del popolo eletto, laddove prevale lo status iniziale di popolo oppresso (e ciò esclude I Guardiani e le Statue Viventi) si intersecano temi correlati, come i movimenti di resistenza e le "sette segrete", sulla falsariga di ETA (Euskadi Ta Askatasuna, indipendentisti Baschi) o dell'IRA (Irish Republican Army, irlandese)
Così la R.E.I.C. (Cfr : Reazione Esuli Irongardiani Combattenti) ne ***La Terza Guerra Interrogativa***, e la Rygwyldrjnnhedt in ***Rocca di Stella***, rappresentano il substrato etnico della resistenza dei rispettivi mondi o popoli ai dominatori o invasori.
In ***G.E.G. di Napoli*** questa tematica si articola diversamente, più come una coalizione inter specifica tra specie / razze oppresse che come rivalità tra umani, e perde la valenza di segretezza sotterranea. Ivi è Ràllen la Rossa, prima, e poi nel sequel il Mòrgoth, a federare in un regno potente tutte le specie minoritarie invise agli umani (Ràllen regna sui Vampiri, ma accoglie nella sua immensa foresta anche Trolli, Mannari, Gnomi, Fauni e Folletti, e le controparti femminili, inclusi Draghi ed altri Elementali : tutto ciò che le razze umane di Lad ritengono ostile, nemico e inferiore). In ogni caso, segretezza a parte, c'è sicuramente un apparentamento tra le tematiche di organizzazioni e coalizioni dei resistenti alla tirannide.

Il leitmotiv animalista

Rappresenta il rovescio della medaglia, il volto più aspro e vendicativo, e anche più generale, del leitmotiv felino.

Tutti i protagonisti del ceppo dell'omone / energumeno sono a modo loro, chi più chi meno, animalisti almeno in embrione. G.E.G. ed ancor più Varel Kaijnark lo sono in modo veramente minimale ed embrionario, inteso nel senso più tenue del non essere futilmente crudeli in generale coi più deboli, i senza voce, ma alquanto lontani dall'integralismo, eccezion fatta che verso i felini. Costoro, semplicemente, sono essenzialmente egoisti, e non sono auto consapevoli di sé e del resto del mondo a livello profondo. T.G.B. e Tar sono molto più graniticamente coerenti (i Constantiani in generale sono un intero popolo intriso di pietà per i Miseri e del culto della natura, eroica sul loro mondo arcigno ed asperrimo, permeato del rispetto verso i fratelli del Sangue Verde, e praticamente tutti vegetariani, ed il loro stesso Dio, l'Altissimo, li chiama la Stirpe Originaria dei Guardiani).

Ma un personaggio, non a caso un **Terrestre** (del futuro) fuggitivo dalla Terra in decadenza e reduce da innominabili errori ed orrori, incarna il lato più duro e vendicativo di questo leitmotiv. Egli ha perduto completamente la pietà con l'implosione del suo mondo di origine (la Terra stessa, di un futuro a medio termine) al punto di intraprendere una vera e propria crociata contro chiunque, nel nuovo mondo in cui approda, offenda la natura e gli esseri viventi "inferiori". Si tratta di Donovan Fergus Wallace in "***G.E.G. di Napoli***" (il nome stesso accomuna un first name tratto da "V"–Visitors, Donovan, eroe della resistenza contro i predatori alieni, il surname Wallace, da William Wallace, patriota della resistenza scozzese contro il crudele invasore inglese, Cfr Mel Gibson in Braveheart), che si attribuisce il soprannome di Mòrgoth : il più possente degli antichi demoni, anzi un vero Dio, un Valar votato al male, dell'universo Tolkieniano del Silmarillion (Donovan Fergus Wallace è di origine britannica, di NovaScotia, sita sulle coste Groenlandesi, e conobbe l'antico scrittore inglese). Il Mòrgoth sta agli eroici volontari di ALF come un cacciabombardiere stealth ad un aereo da modellismo. In nessuno delle altre branche esiste una figura altrettanto divisiva, negativa e positiva insieme, anche se sotto certi aspetti il T.G.B. del secondo libro, del periodo successivo all'esilio, diventa poco meno spietato e disumano di lui (tuttavia ha un Nemico di una natura differente). In La Parola Sepolta, Zvìrren può in parte raccogliere il testimone di questa tematica animalista (ad esempio salva una pericolosa creatura aliena Keléndakar, Moouffwa (Muffa), di razza Zadzmogh, dalla prigionia dei Kittolakýrm, senza nessuna ragione particolare se non una forte empatia, ed in seguito anche Rye si eleva ad uno status di santità liberando le anime dei gatti mai nati o morti troppo presto. In altra occasione, in una discussione tra il Dottor Dragan e Llyrahl Ahmoogh, a proposito del fatto che i Kittolakýrm considerino gli umani 'animali inferiori', emerge il leitmotiv di un anti specismo razionale.

Le spade, e gli altri strumenti del potere

Qui non val la pena di approfondire alcunché, trattandosi di farina trita, ritrita e stratrita di qualsiasi saga fantasy, scritta o cinematografica, dalla notte dei tempi. Val la pena di citare ancora Excalibur di John Boorman (1981), Conan il barbaro di Dino De Laurentis (1982 e sequel), col suo Dio guerriero Crom ed il segreto dell'acciaio, Highlander – L'ultimo immortale di Russell Mulcahy (1986).

Un cenno a parte merita una fonte di meta ispirazione, ossia non di ispirazione diretta, ma di costruzione di un background. Si tratta di una foltissima congerie di anime giapponesi conosciuti amichevolmente come i "robottoni". Pur nella povertà della loro comunicazione schematica e semplificata (non sempre, Harlock il pirata nero, aveva anche valori atipici e libertari, e così pure l'onnipresente Lady Oscar, con la sua adesione finale alla rivoluzione) destinate ad un pubblico preadolescente, comunque propugnavano valori come il coraggio, l'altruismo portato fino all'abnegazione, molto tipicamente kamikaze, l'abnegazione, conditi del patriottismo di cui tanto tristemente si era (e si resta) orfani e nondimeno bisognosi. Quel marchio si è rivelato diffuso e indelebile.

C'era un aspetto degli anime giapponesi affascinante ma sottile e non immediatamente evidente : la rinuncia sostanziale all'umanità come mezzo di trascendenza. I protagonisti si robotizzavano, si integravano al metallo, sublimando i limiti della carne, ma traghettando in salvo, anzi esaltando, i valori che li spingevano a difendere il mondo (o anche solo il loro paese, molto patriotticamente) ed al loro gesto estremo. In ultima analisi il metallo al posto della carne era forse una sorta di inconscia garanzia contro la corruzione, portata all'estremo ma non in modo evidente o esplicito. Forse il solo *Neon Genesis Evangelion* del visionario Hideaki Anno, in anni posteriori (1995, Gainax) si è spinto più chiaramente in questa direzione, preme per uscire rimasticato. Era un anime molto suggestivo, e non a caso ha avuto forti sostenitore ed accaniti detrattori, diventando comunque cult.

Questo aspetto ha trovato sviluppo nelle Statue Viventi di Constance.

Le implementazioni archetipiche delle armi mitologiche sono piuttosto anomale, perché tutte risultano alla fine strumenti "critici", affatto mansueti, e dotati di notevole autonomia, talvolta capricciosi e discrezionali. Tra tutti noi c'è l'idea unanime che il potere ed il suo esercizio non possano e non debbano mai essere facili, ma comportare sacrifici, né alla portata degli immeritevoli.

* Ledgering, la Lama Oscura o la Decima Spada (***G.E.G. di Napoli***) : un oggetto metafisico trans dimensionale, un attrattore strano del pluriverso creato nientemeno che dalla razza degli Arcangeli. Ha un potere illimitato e trascendente, ma è molto ostinata e volubile, e soprattutto, non può essere posseduta, solo prestata a chi a buon diritto assume il ruolo di Guardiano dei Vìgieri (le Sentinelle, Miseri tra i Miseri, testimoni innocenti della salvezza ed integrità dei mondi benedetti). Il portatore di Ledgering è più spesso intermediario della spada che non il contrario. Quindi dopotutto non è poi così simile a Excalibur. Il portatore è casualmente emissario, ma ella resta un'arma degli Arcangeli, il cui scopo è difendere i Vìgieri ed i Miseri, e solo un portatore che ne condivida il fine può sperare di sguainarla e usarla.

Ledgering è virtualmente illimitata nel senso che, se debitamente autorizzata, ha facoltà di terraformare completamente un mondo giudicato colpevole e indegno di proseguire indisturbato la sua involuzione.
* GashKraancod, l'Artiglio dell'Ovest di Lord Kaern Yoght Haakvarne : essa è assolutamente archetipica, e la sua pseudo magia, non è altro che le vestigia di una scienza antica dimenticata da umani imbarbariti di una colonia dimenticata del lontanissimo futuro. In effetti in origine si chiamava Dà jiàn – Dà zhǎo (grande spada, grande artiglio) ed era stata donata ai predecessori degli Hochàim da un Capitano della Repubblica Celeste (la RPC del lontano futuro).
* Gli Artigli. Un Dono dell'Altissimo, forse il più misterioso ed offensivo. In origine non era neppure stato concepito come strumento per gli umani, neppure per gli stessi Guardiani, avendo essi ricevuto già numerosi altri doni ad essi riservati. Gli Artigli erano stati regalati ai Pardi, uno strumento autonomo per la difesa dei Clan Pardeschi. Tuttavia i Pardi scelsero di affidare gli Artigli ad un umano, cosa senza precedenti, ma costui era l'Uomo dei Gatti o l'Uomo di Due Cuori (Tar Mac O'Breen), addestratore di Pardi e stella nera di guerra (ÀrgoRad). Egli fu anche il solo a compartecipare alla Comunione mentale di un Clan e a trasportare dentro la propria mente i ricordi di un Pardo che sarebbe morto in solitudine. Tar agli occhi dei Pardi era semplicemente un individuo di doppia cittadinanza, bipede solo per caso e casualmente di forma esteriore umana, ma col rango di vero Messia dei Gatti, ed egli del pari non faceva alcuna distinzione tra i suoi fratelli bipedi o esapodi. Sotto un certo punto di vista, affidare gli Artigli a Tar non fu un'anomalia così inspiegabile.
* Il Dèsmokrugh o Fiammartiglio (***I Venti del Giravàgo***), detenuto dalla Galandrìgghern (Lady Gatto). Versione lite, ma molto molto lite, dei veri Artigli (sopramenzionati).
* Ancora più elusiva è la Gattùrnia (o lo Gnàistor), che si allea con Varel Kaijnark lo Vnýdzyr. Questa entità non è uno strumento in alcun senso, ma un essere vivente a tutti gli effetti, seppure un simbionte, tra un Fufìro (felino) ed un'essenza elettromagnetica plurima, il Rukshavankamjjug (il Matto, l'Eterno, l'Antico) : un essere elettromagnetico corale degli alieni Shyeezaar. La Gattùrnia è capricciosa e volubile, inaffidabile, ma alla fine dimostra di saper scegliere bene il proprio portatore, e non tradisce nel momento del bisogno. Nonostante le sue difficoltà, conferisce facoltà incommensurabili, di controllo avanzato dello spaziotempo.
– Incollatura – la vera natura molto complessa della Gattùrnia (Gnàistor) ricalca per certi aspetti sia la natura Vìgiera (***G.E.G. di Napoli***) sia per altri versi quella dei Clan Pardeschi (***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani***). Col Vìgerum condivide la natura mimetica ed elusiva, pur essendo la Gattùrnia non una razza intera ma un singolo individuo, con la sovrastruttura immateriale dei Clan condivide la sua natura plurima, molteplice e collettiva, in quanto l'entità Il Matto è il depositario di tutte le memorie ancestrali della stirpe Rigeliana Shyeezaar, così come il Clan è il non–luogo dove sono conservate le memorie pardesche.
* L'Ordinatore, alias l'Interrogativo di Comando da Guerra. Non è un'arma nel senso strumentale. Inizialmente è un Alleato di T.G.B., col preciso mandato di collaborare con lui nella guerra alle Ali Nere. Successivamente l'Alleanza e la loro integrazione si approfondisce in una simbiosi non più scindibile, in cui però nessuno perde la propria individualità e coscienza, e l'essere che ne risulta è come bicefalo. Anche

questa è una tappa provvisoria di un percorso evolutivo imprevisto, che porta T.G.B. ad abbracciare la sfera cognitiva di ogni Misero di qualsiasi mondo, che accetti la Comunione Interrogativa, per infine trascendere persino la percezione dei grandi Titani Quadridimensionali come i Primordiali del Consiglio Interrogativo. Nel primo libro l'Ordinatore è in prevalenza solo un Alleato, mentre la transizione, l'integrazione sempre più spinta, si compie nel sequel.
– Incollatura –. Questa è una mera coincidenza, peraltro rilevata molto tardi in fasi di revisione. Il numero delle Nove Sorelle (le spade del potere 'docili' in ***G.E.G. di Napoli***) e la loro contrapposizione con Lèdgering (la Decima Spada, o l'Oscura), coincide col numero (9) dei Grandi Talismani (***I Venti del Giravàgo***), e così pure anche qui esiste una non proprio contrapposizione ma comunque una frattura, una diversità, col 'decimo Amuleto', la Gattùrnia, nettamente separato, anche nella genesi, dagli altri 9. Il numero nove non ha particolari valenze, si è trattato in effetti di una mera coincidenza. Quindi, salvo la contrapposizione, quella sì, voluta, tra la maggioranza docile ed il singolo elemento divergente, non ha senso cercare ulteriori corrispondenze tematiche.
Una parte dell'humus fantasy medievale delle armi mitologiche (quella parte ereditata dai robottoni nipponici) si è concretizzata in un ibrido tra gli uomini e le armi stesse : le Statue Viventi, o guerrieri Trasformati. Il loro percorso richiede un vero rito che comporta la rinuncia quasi integrale allo status di umanità, per divenire Guardiani depositari del potere distruttivo dell'Altissimo (infatti il Qjq, la pianta simbionte capace della Trasformazione, fu un Dono diretto al solo popolo dei custodi). È però difficile classificare sic et simpliciter le Statue Viventi come semplici armi mitologiche, al pari dei Grandi Doni (come il Maglio di Kàrandar, il Bordone del Comando del Sommo Patriarca ed altri doni dell'Altissimo alle Stirpi Originarie).
In ***La Parola Sepolta***, nessun oggetto materiale risponde perfettamente all'archetipo, tuttavia l'evocazione della Lancia di Longinus nel mondo spirituale, incarna perfettamente la tematica. Non solo, vi si asserisce esplicitamente la sua capacità di cambiare aspetto esteriore : infatti quando viene offerta a Khobb Vanahùr fresco di resurrezione (previo sacrificio di Zvìrren), essa si ripresenta in modo diverso, come Caliburnus / Excalibur. – Incollatura – ancora una convergenza con Lèdgering, essa stessa capace di multiformità. Meno nobile ma non trascurabile, anche Rye la rossa ha una sua spada, la mitica spada gaelica Fragarach, capace di imporre al nemico di dire solo la verità.
Un ultimo aspetto della tematica dei Talismani / Amuleti / Grandi Armi va evidenziato in quanto si articola in una dicotomia contrapposta.
In alcune branche della Polistoria viene sottolineata l'importanza cruciale del concetto di unione, di coesione. Appena accennato in ***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani***, dove le divisioni intestine sono in larga misura quelle del passato e solo marginalmente del presente, diventa cardinale ne ***I Venti del Giravàgo***, dove addirittura una profezia sancisce che senza l'unione di tutti e 10 i Grandi Amuleti il destino infausto è segnato, sottolineando l'importanza di saper superare le divergenze e i dissidi interni per formare un fronte unito di fronte al nemico.
Il medesimo scenario viene però articolato da un punto di vista diametralmente opposto ad es. in ***G.E.G. di Napoli***, dove si crea una contrapposizione tra le 'Nove Sorelle' (Le Spade Magiche Elementali, suddivise tra le razze) e l''Increata', la Decima Spada (Lèdgering).

Qui il punto di vista è quello dell'elemento ***diverso*** : la Lama Oscura è stata emarginata, isolata e bandita da una maggioranza totalizzante, omogenea e "conformista" di tutti gli altri coalizzati tra loro. Tuttavia alla fine la sola Lèdgering spezza l'orgoglio di quella coalizione a la umilia. In questo la rivalità irrisolvibile tra la maggioranza totalitaria e l'elemento individuale è portata a un livello estremo, anche se in parte questa frattura si trova anche ne ***I Venti del Giravàgo***, perché anche la Gattùrnia ha questo status particolare, di 'alterità' rispetto agli altri 9 Talismani (e proprio come Lèdgering alla fine emerge superiore, a torto bistrattata).

Il tema della "Compagnia"

Ha infiniti precursori in tutta la letteratura di ogni epoca, ma chiaramente l'antenato più illustre è quello della "Compagnia dell'Anello" (J.R.R. Tolkien). Per le branche della PluriLogia è un tema secondario non per importanza qualitativa, ma per la sua presenza disomogenea. Alcune branche lo presentano in forma assolutamente affine alla Compagnia dell'Anello di LoR. In ***I Venti del Giravàgo*** esiste un suo alias esplicito : i Campioni / Compagni del Giravàgo (portatori dei Grandi Amuleti). In ***G.E.G. di Napoli*** sono presenti due implementazioni solo embrionarie ed attenuate : 1) l'aggregazione, labile e congiunturale, originata da una convergenza di interessi e di intenti tra molti dei portatori delle Nove Sorelle più Una (le Spade del Potere Elementale) nella loro crociata contro Ràllen del Baluardo, e 2) il "Cuneo" (a cui prende parte G.E.G. stesso ed il WarLord), che però è formato da personaggi di rango assolutamente differente, spaziante tra stelle di prima grandezza, a gregari sino a mere comparse : ciò che lo rende difforme da una vera Compagnia. La tematica manca praticamente del tutto ne ***La Terza Guerra Interrogativa;*** assume contorni mal definiti in ***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani***, dove vari attori cooperano ma con ruoli meno formalizzati, auto aggregati e con rango troppo differente tra loro per costituire un'insieme strettamente coeso; stessa cosa dicasi per ***Rocca di Stella***, dove l'impostazione pseudo storica crea scenari a maggiore plausibilità e lascia minore spazio a questa tematica più spiccatamente fantasy, anche se transitoriamente si creino sotto insiemi della "Compagnia" tra varie figure protagoniste. Anche ne ***La Parola Sepolta*** questo leitmotiv non è presente : esistono solo minuscoli clusters di personaggi privi di una sorta di "mandato condiviso ed istituzionale" che contraddistingue le vere Compagnie.

La divinità e l'elemento schiettamente sopranaturale

È difficile dire in che misura sia presente o meno, e laddove presente se sia archetipico in senso caratterizzante (non lo è forse per chiunque anche nel mondo là fuori ?). Non tutti i coautori hanno la stessa visione della religione, né possiedono la medesima tendenza allo spiritualismo. Si trattava quindi di conciliare istanze di agnosticismo neutro (non ateo né credente) di alcuni con l'insaziabile fame non paga per l'elemento divino di altri. E pure chi dichiarava di non avere fede, non necessariamente non avrebbe desiderato poterla avere. Questa spaccatura irrisolta si riverbera in modo variegato nella PluriLogia, e senza una gran coerenza interna.

In ***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani***, l'elemento divino è fortemente presente nella forma di un sincretismo sostanziale, manicheistico e simmetrico, assolutamente equilibrato. Esiste l'Altissimo, che rappresenta il Bene della Multi Dimensione, ed il suo eterno antagonista, Bròndor, che rappresenta il Male assoluto. E se queste entità colossali hanno (forse, chi può saperlo con esattezza ?) pari poteri, la seconda è meno soggetta a vincoli e più spregiudicata. L'asimmetria tra i due nasce dal fatto che, intrinsecamente, rovinare è più semplice che conservare, e rompere più facile che riaggiustare. L'Altissimo è quindi epigono di una disperata battaglia perdente, ed il suo avversario divino, il Grande Uniformatore, ha dalla propria la potenza inconsapevole della Grande Entropia, una legge che trascende entrambi, ma che il secondo asseconda, mentre l'Altissimo vi si oppone perché ama la Piccola Vita e la vuole preservare. Però essa lo ricambia, ed i Guardiani sono onorati di combattere dalla sua parte, e forse non sono marginali come pensano. Il manicheismo qui è molto spinto, con una certa vena negativa norrena, stile Ragnarök o Armageddon.

In ***G.E.G. di Napoli*** l'elemento divino è molto classico e poco sondato. Si ha però la consapevolezza che si tratti grossomodo dello stesso Dio unico e giudaico della religione monoteistica ebraica, e come tale resta senza nome e senza descrizione. Esso è situato da qualche parte al di sopra della, forse infinita, gerarchia di sottoposti. Ma esiste il riferimento, anche nominativo, alla razza degli Arcangeli. Alcuni in particolare, Uriel (esistente) e Dògonod (fittizio) sono rilevanti nel fato del mondo di Lad. Dògonod è il Legislatore di quell'ammasso di Galassie (questo sottende una giurisdizione veramente amplissima degli Arcangeli). Nel tomo secondo essi materialmente giungono attraverso le trame della Multi Dimensione ed affrontano e sconfiggono il Mòrgoth, per poi resuscitarlo a nuova vita come Arcangelo esso stesso. Esso viene graziato e redento, grazie al progetto GaiaNova da lui creato e difeso, in particolare per l'intercessione di un'entità solo spirituale, Fiamma–Di–Luce–Cangiante (un nome dal suono vagamente pellerossa o nativo americano ma che potrebbe essere lo spirito di Gesù, il Cristo), e che nel processo all'anima di Donovan Fergus Wallace interviene come avvocato difensore e portatore di pietà più che di severità. Dògonod riferisce che la sua stirpe è praticamente indistruttibile, e che utilizza da tempi immemorabili i buchi neri (che i Legislatori chiamano Tor–Àhhn–Yamùg) od anomalie ancora più paurose che chiama Yjaddàh–Tàndor, noti al Mòrgoth come Varchi Nodali o Varchi Iridescenti. L'ambientazione è sostanzialmente monoteistica, nel fatto che esiste un unico Dio, buono, molto remoto ma non distaccato dal Tutto, ed una implicita, strutturale, tendenza al Male e al disordine (sempre la bestia chiamata entropia), che pervade il

Tutto stesso. E questo Dio non è limitato ed il suo ruolo è quello di **Pastore** e non di Creatore del Tutto stesso. Egli protegge le Vite e a suo modo le coltiva, ma non riesca a evitare che il Male si produca. Tuttavia ci tenta, indefessamente, ed ha fissato delle soglie limite oltrepassate le quali intervenire prioritariamente. Proprio in quanto non onnipotente, Esso sceglie cosa sia più pericoloso e cosa non possa ricevere un intervento diretto. È quindi un Dio contemporaneamente onnipossente ed impotente, perché non c'è nulla che non possa fare, ma che si pone un fine tanto complesso da non poterlo ottenere in modo completo o soddisfacente. In ciò, è anche un Dio non responsabile né imputabile per le colpe e i misfatti che vengono compiuti : il libero arbitrio qui è incondizionato, e non per scelta di Dio. In primis non è la causa del Male, secondariamente, laddove non interviene, non ha tempo e risorse sufficienti. Egli è un concentrato di Bene supremo, tuttavia il Male, che non è concentrato in alcuno in particolare, è capillarmente diffuso ovunque, si crea ovunque spontaneamente, e la quantità totale contenuta di atti volti al Male negli Universi (Naryah–Veh) della Multi–Dimensione (Guth–Ra–Veh) è complessivamente superiore a tutto il Bene che può concepire e governare. Esso è come un sovrano buono e impotente di una estesissima burocrazia sottoposta e incontrollabile, corrotta, che delinque ad una frequenza superiore alla sua possibilità di intervento. Questo è lasciato implicito, e potrebbe facilmente sfuggire, laddove si decantano soltanto le facoltà portentose dei Legislatori e della razza degli Arcangeli : ma la natura ultima della Multi–Dimensione è governata dal Caos e dall'Entropia, e Dio non è che un simbolo, un baluardo di speranza … ma poi molto spesso, sono tutti cavoli squisitamente locali e congiunturali.

In ***Rocca di Stella*** l'elemento Divino è assente per quanto la razza del popolo eletto sia fervente fedele ad esso. Ci sono solo alieni, più o meno sopranaturali. A cominciare dagli evanescenti Greelnar–Ýdugh, creature elettromagnetiche Rigeliane, più altri alieni come i Diavoli Corruttori. Costoro sono creature fatte di flussi ordinati di calore ed informazione, e sebbene siano spaventevoli e vessino gli Hochàim per gran parte del libro, sul finale si scopre che siano niente più che parassiti di un altro colosso, un alieno solitario costituito di neutronio e WIMPs, proveniente dallo spazio profondo, veramente simile ad un semidio : il Titano al Centro del Mondo. Questo essere viene ritenuto un vero Dio : il Sire Fiammeggiante, o Ardente, dal popolo degli Hochàim o Clan della Pietra, a causa del loro livello tecnologico arcaico e primitivo. La sua vastità trascende ogni umana immaginazione, e la sua resistenza esula dai confini della materia ordinaria (la sua razza è originaria dei pulsar, o astri di neutroni, e delle stelle strane !). Tuttavia neppure esso stesso si considera nemmeno lontanamente divino (e non è dato di sapere se esista anche un Dio della sua stirpe). Non manifesta una elevata tendenza ad interagire con gli esseri di superficie, anche se è conscio del suo impatto potenzialmente dirompente sugli equilibri dei mondi e cerca di limitarlo. Conosce i Diavoli quali parassiti (per lui innocui), ma non sa come liberarsene durante i viaggi intergalattici e si duole di avere infestato il mondo che lo sta ospitando sino al prossimo salto. La vera potenza (oltre al distratto Sire Ardente) si rivela alla fine la Repubblica Celeste, nazione interstellare discendente dal nucleo cinese terrestre.

Ne ***I venti del Giravàgo*** : si trovano i simbionti dei Fufìri e Felegnàuli, gli Shyeezaar (che sono i medesimi alieni incorporei Rigeliani), ed il Matto, una loro forma corale, plurima ed imprevedibile (come uno sciame di Shyeezaar) e forse l'unico essere ad avere il rango prossimo

a quello di semi Dio, e ci sono altri alieni cattivi, sia dotati di corpo materiale sia elettromagnetici. I cattivi sono dotati della facoltà di sfasamento temporale (la Transizione Ombra), ma non sono onnipotenti. Gli stessi antenati umani dei membri dell'Arca Slavonica Colonizzatrice, ora imbarbariti, avevano sconfitto questa terribile razza Altairiana (i Vionok–Ohl–Rondam). Per contro l'unica entità a lungo ritenuta il buon padre celeste, il Giravàgo, si rivela nel finale essere quel che resta della I.A. di controllo dell'Arca Colonizzatrice Slavonica, che a seguito di numerose avarie, è stata rabberciata e si è indissolubilmente fusa insieme agli Shyeezaar medesimi, ospitati in non meglio precisati "banchi di memorie" inaccessibili alla manutenzione. A prescindere da questo, la I.A. assurge così al meglio al rango di essere vivente e senziente, ma decade dallo status di divinità tributato in precedenza al Giravàgo. Il concetto di Dio, poco presente, rientra solo sul finale dalla vera e propria intrusione di Démetar Dragomir, proveniente dalla Fratellanza Slavonica, che riporta tra i multiformi popoli del Giravàgo il Dio tradizionale degli Ortodossi, che è il medesimo Dio Abramitico dell'imprinting.
Ne ***La Terza Guerra Interrogativa*** l'elemento Divino è bizzarro : intenso ma fortemente atipico. Esistono le entità Interrogative, che incarnano moltissimi attributi divini (l'infinità e l'eternità, ma temperate da alcune considerazioni di natura energetica e spaziotemporale che le rendono non poi così importanti). Ed esistono i Nemici, le Ali Nere, che sembrano avere pari potere. Entrambe queste stirpi, con una dimensionalità dal quattro in su, travalicano in ogni aspetto i nostri limiti. In tutto il primo libro e parte del secondo, il manicheismo sembra molto equilibrato e simmetrico, e la nota pessimistica si approfondisce con il viaggio nel Tutto–Al–Di–Là, ossia nel dominio esclusivo delle Ali Nere. Ma col proseguire della trama, grazie alla scoperta di una micina (Fugnétile) un po' magica, viene fuori che questi semidei oscuri sono qualcosa di ben diverso dal semplice doppio, simmetrico contrapposto, dei Primordiali. Invece si tratta di embrioni di Interrogativi, i Proto–Interrogativi, sovvertiti da parassiti antichi. La fonte del potere delle forze del Bene e del Male è dunque comune, ed è solo l'azione corruttrice dei parassiti a creare i Titani del Krycnuros Nero. Il vero potere delle forze del Male è dunque soltanto il potere di Inganno : i parassiti, gli Zodzurg o Cordi, infatti ingannano l'embrione primordiale e gli mentono sulla realtà, lo circuiscono ed irretiscono, ed esso non si sveglia più e si lascia usare senza sapere (una congiura dal sapore di Matrix, relativa al grande potere dell'inganno ma, anche, della verità). Due elementi più schiettamente divini sono però destinati ad emergere. Un Dio antico, la Sfera Guardiana, che impara la pietà e fa un azione contraria al suo compito per amore di due Miseri trascurabili e, nel farlo, cambia il suo status da semplice entità onnipotente e illimitata a quella di vero Dio, Dio anche nei cuori degli Alleati che ne vengono a conoscenza. La Sfera Guardiana soffre sostanzialmente dei limiti che essa stessa si è data : obbedire al Disegno Interrogativo, e rispettare senza prevaricare, le scelte degli Alleati. È quindi più sorvegliante che amministrante. L'altro Dio si forma dal basso : un Dio corale creatosi per caso, non con quel fine, agglomerando le percezioni di un numero sempre più vasto di creature, con lo scopo di amministrare il loro stesso potere per difenderle più efficacemente dalle Ali Nere. Si tratta del simbionte tra T.G.B. e l'Ordinatore, che si carica di sempre nuovi compiti onerosi e responsabilità sempre più vaste, sino a voler annullare gli effetti negativi di qualsiasi crimine sia mai stato commesso contro i Miseri : un compito al di sopra forse persino delle facoltà della Sfera Guardiana. E, per farvi fronte, esso si procura sempre nuove risorse, anche se il

peso di gestirle diventa schiacciante, e per sostenerlo sia l'umano sia l'Interrogativo devono lasciar andare via progressivamente le rispettive nature originarie e stemperarsi in qualcosa di diverso mai esistito. Quell'essere diventa pian piano onnisciente, e sente e vede all'unisono ogni cosa che viene sentita e vista da ciascuno che abbia accolto la sua comunione, e la fusione si estende anche ai pensieri. La forma, dimensione, e collocazione, del corpo materiale, diventa poi totalmente ininfluente, ed esso è ovunque in ogni istante. Ne ***La Parola Sepolta*** l'elemento religioso (divino e diabolico) rappresenta addirittura il singolo pilastro portante più caratterizzante della branca. Ivi la magia (definita elementale) viene poi chiarita come un esempio di veri Miracoli (in senso cristiano) concessi dall'Onnipotente ai discendenti di Vanahùr per il merito di avere bandito il Dio–Demonio nel passato di Kroangst, e come pegno di comunione e di Alleanza eterna. Nello stesso libro i membri della Chiesa Esegetica possiedono poteri extrasensoriali medianici e possono ascoltare / vedere gli spiriti nell'Æthéreum, ed anche il possente Dhàmmawhorg, il più antico dei sacri Tungýruff, manifesta doti analoghe grazie ad una simbiosi con le Globulæ Viridens (cit : *i Midichlorian di George Lucas*).

Alieni

Visto il posizionamento borderline di ogni singola branca dei PoliLibri, con sfrangiature nel Fantasy, Sci Fiction, Steampunk e Soprannaturale / Religioso, gli Alieni sono raramente riconducibili a Leitmotiv. Talvolta sono nemici, talaltra amici, e non mancano specie di status indefinito o variabile. È forse il tema ubiquitario meno omogeneo sotto ogni aspetto, potendo anche variare per il peso. Sparse per la PluriLogia si trovano specie aliene quasi per caso, assolutamente marginali, come molte specie ne ***I Venti del Giravàgo***, ed alieni poco definiti ma che ricoprono il rango di primo avversario irriducibile della razza umana : gli Altairiani (Vionok–Ohl–Rondam) ed alcuni Rigeliani, che sono alieni "puri". Poi ci sono specie aliene non propriamente "pure", ossia si connotano anche di caratteristiche leggendarie o mistico–religiose, od entrambe : appartengono a questa matrice diversa i Demonici, i DemonIbridi (***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie de Guardiani***), la razza degli Arcangeli (e l'intera gerarchia di Legislatori pastori di galassie) in ***G.E.G. di Napoli***, un po' anche gli Shyeezaar / Greelnar–Ýdugh (incollatura tra ***I Venti del Giravàgo*** e ***Rocca di Stella***). Sempre in ***Rocca di Stella***, esistono alieni come il Sire Fiammeggiante (il Titano al Centro del Mondo), che per gli Hochàim ha uno status di piena divinità, ma si svela per essere un alieno "puro" nel finale, ed altri come i Diavoli Corruttori, pure essi ritenuti soprannaturali, che parimenti si rivelano alieni "puri". Ci sono infine alcune "sovra entità" astratte o plurime, di difficile classificazione. Rientrano in questo novero i Clan spirituali Pardeschi ed il Clan dei Clan, che è un'entità corale metafisica, ed anche l'essenza ultima della Gattùrnia (il Matto o Rukshavankamjjug). Ne **La Parola Sepolta**, hanno status di alieni "duri e puri" i Kittolakýrm (gli Invasori quadrumani di Keléndanogh), nella dimensione fisica di Kroangst, ma nello stesso libro, nella dimensione spirituale metafisica del "Mormorio", si annidano miriadi di specie spirituali, come ad esempio i Wholdragg (alias i MangiaLuce o RubaRespiro). Gli spiriti poi, dei defunti, come sono da considerarsi ? Ed Angeli e Diavoli ? È chiaro che il tema dell'alienità si trova spalmato dappertutto ed in ogni sfumatura cromatica. Non è paradigmatico, ma ugualmente è pervasivo ed ubiquitario.

Il leitmotiv del “Marchio”

Non molto diffuso né particolarmente importante, salvo che in ***Rocca di Stella*** (v. il Gròuwluth, detto Il Marchio o Segno di Condanna, inflitto dai Diavoli Corruttori alle vittime predestinate, onde poterle rintracciare), è tuttavia presente in forme episodiche anche in ***La Parola Sepolta*** (quando Miss Llyrahl Ahmoogh viene ‘segnata’ dal nome segreto del Primo Satana Increato, che glielo imprime nella carne, e si rivela così insidiosa da sfuggire ai rimedi dell’Arcangelo Jeremiel), ed in forma variabile (sia negativa sia positiva) è presente anche nel SEQUEL di ***La Terza Guerra Interrogativa*** (anche nel PREQUEL, ma in forma solo implicita), laddove H.H.G.A.T. era inizialmente stata marchiata in modo subdolo, e psicologico, da Vlàdirog (parallelismo con le due gemelle Hochàim : Claeryll Xylde ed Aethel Ayreen Valdryanne, che erano state marchiate da Jehammemmhud, il Diavolo Corruttore Supremo), con un sortilegio che l’aveva indotta a separarsi dal MietiDrago, e che in seguito lei stessa espelle parzialmente da sé, nel trapasso verso l’Altra Metà del Tutto, diventando corvina e cambiando anche colore degli occhi. In seguito viene ‘marchiata’ anche dal Seguace, che la segue nel suo disperato viaggio, ma con l’intento di rafforzarla e fornirle ausilio Interrogativo, così come l’Esule aveva fatto col Drakònnacht medesimo (fornendogli l’Ordinatore e Gbòid, Alto Signore di Bulbi, come armatura). In modo vago il tema è presente in modo metaforico in Varel Kaijnark, lo Vnýdzyr, il cui marchio è la malasorte ma anche il destino di detenere la Gattùrnia. Il Marchio è in ogni caso qualcosa di irrazionale, oscuro e profondo, una specie di fato predestinato di cui è impossibile o molto difficile liberarsi, sia che si tratti di qualcosa di materiale e corporeo o di qualcosa di soltanto spirituale e metafisico.

Il leitmotiv della “pietra vivente” e delle Torri Infinite

Il primo si può trovare in ***G.E.G. di Napoli*** (le varie ‘Mura Ciclopiche Megalitiche’ e le ‘Torri di Guardia’, come Týlengar e Rab–Itìr) dove essa deriva dalla Magia Vìgiera (che è la più alta magia esistente, in quanto correlata alla stirpe degli Arcangeli) ma anche, in misura minore in ***Rocca di Stella*** (la pietra usata dagli ‘Amici’, gli Antichi visitatori, pur essendo un prodotto tecnologico e non magico, ha caratteristiche di durevolezza ed incorruttibilità da emulare, agli occhi degli autoctoni imbarbariti, le caratteristiche della pietra vivente). La tematica delle Torri Infinite assomma diversi influssi riferiti. I quattro pinnacoli frontali della cattedrale di Barcellona (Sagrada Famìlia di Antoni Gaudì), ed una bizzarra convergenza di temi individuale di Vì, Pàncer e Riddler, con bozze cartacee di queste torri di altezza incommensurabile. I tre condivisero una lettura SciFi (Il ciclo del Fiume di P.J. Farmer) in cui un Fiume lungo un milione e mezzo di km si snodava lungo infinite anse su un pianeta artificiale costruito per la reincarnazione dei morti di tutte le epoche. Ora, in effetti, non è molto plausibile sviluppare 1,5 Mkm in un pianeta di gravità ragionevole e dimensioni ragionevoli, tali che le anse avanti e indietro non si potessero pure avvistare tra loro ma fossero separate da pinnacoli e cordigliere di 6000 m. L’idea evidentemente si era radicata nell’humus comune e sedimentata. A suo modo il “fiume infinito” che veniva risalito da una “compagnia” alla ricerca della verità, in un percorso orizzontale, era stato reinterpretato in chiave verticale, quasi più ascesi che percorso di vita. Le Torri di Guardia hanno in parte sposato

anche la tematica antica del Monastero delle Stelle (presente sia in ***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie de Guardiani***, dove mantiene addirittura il nome originale, ma perde interamente la valenza di luogo romito ed isolato di forgiatura di spiriti eletti per diventare istituzione sacra ad una nazione, sia anche in ***Rocca di Stella***, dove la Rocca Ventosa o Rocca delle Nebbie ed il Santuario della Guglia di Stella rappresentano il luogo di eremitaggio di Æthel Ayreen Valdryanne). In generale questi luoghi si prestano alla "forgiatura" morale di individui predisposti alla magia ed appartenenti ai "Popoli Eletti". Le Torri di Guardia in ***G.E.G. di Napoli*** invece hanno più la funzione di estrema difesa magica predisposta da sconosciuti Antichi, di arrocco contro i pericoli futuri, ed hanno un apparentamento con la Fortezza di Muuhg, la cui non–pietra vivente è impregnata dell'imperitura Magia Vìgiera. La tematica non è ubiquitaria a tutte le branche, per cui non può che essere considerata un leitmotiv di secondo piano, opzionale.
In ***La Terza Guerra Interrogativa*** e poi nel suo SEQUEL, ***Il Contrattacco Interrogativo***, il leitmotiv delle Torri Infinite è presente nel PREQUEL in forma embrionaria o astratta : come embrione, nel Pilastro (il monolite metallico di 500 m che ospita alla sommità l'eremo inespugnabile di T.G.B.), come forma astratta e distorta, nel Labirinto Interrogativo (che è collocato nello spazio a quattro dimensioni della Matrice Interrogativa, per cui, seppure non presenta la forma di torre, presenta l'attributo astratto dell'inespugnabilità, anzi, della virtuale inaccessibilità). Nel SEQUEL, questo motivo si concretizza nella forma più estrema e maestosa, quasi incommensurabile, in Rognaarog, La Torre delle Rune, sede centrale del potere delle Ali Nere e del Krycnuros dei Primordiali Neri. È proprio qui che si spingerà il contrattacco Interrogativo, guidato dal MietiDrago.

Il più illustre assente (il leitmotiv distopico Orwelliano Huxleyiano)

Val la pena di menzionare per primo uno dei più diffusi leitmotivs che al contrario si trovano già in innumerevoli libri (in particolare nella filiera Cyberpunk, che pure si erano dimostrati profetici), e che invero imperversano anche nella realtà (distopica) del mondo attuale, i quali invece ***NON*** sono minimamente presenti nella PluriLogia. Non lo sono per scelta razionale e non : la PluriLogia è in tal senso anti profetica, una SciFi "*di opposizione*" (anche questo genere esiste : si veda ***The Man In The High Castle – Una Svastica Sul Sole***, dove si esamina l'idea dei passati alternativi e, quindi, si sviluppano i futuri alternativi), una "*Alt Fantasy*". Quali sono quindi gli illustri assenti ? Si tratta dei leitmotiv della galassia di 'Matrix', dell'iper connessione, dei 'social media', della pervasività del tecno controllo da parte di post democrature distopiche (e di popoli che subiscono passivamente tali distopie, lasciandosi, come la famosa povera Rana, bollire lentamente senza mai saltare fuori dalla pentola).
In tutte le branche, anche laddove il livello tecnico avanzato lo consentirebbe, questa distopia non è stata mai intrapresa oppure (non viene detto, ma può essere dato per implicito) è stata rigettata e superata. Non siamo i soli (pur essendo più refrattari al presente in atto) ad avere avuto questo approccio al futuro : un precursore autorevole ed illustre era stato Frank Herbert, con la saga di ***Dune***. Nel suo libro, invece dell'evoluzione del trans umanesimo impostaci dagli sgherri del WEF ed altri criminali eversori in giacca e cravatta, c'era stata una sorta di

ri–umanizzazione della tecnologia. Le IA erano state sostituite dai ***mentat***, computer umani, e contro l'intelligenza artificiale disumana era stata combattuta una vera e propria crociata : il Jihad Butleriano, che aveva riaffermato la supremazia dell'uomo sulla macchina. La prevalenza della macchina (intesa come IA) sull'uomo era stata scongiurata interiorizzando una sorta di tabù condiviso. Ora nella PluriLogia questo non si è mai verificato in modo esplicito e non c'è menzione ad analogo. Si dà semplicemente per implicito che nessuna delle razze citate sia sia mai dimostrata docile e prona alla sottomissione alle tecnologie disumanizzanti, che abbia respinto con forza ed in modo tempestivo istanze stile WEF (per i dormienti : World Economic Forum, cfr Klaus Schwab e George Soros), senza poi dover ricorrere ai ripari con una guerra analoga al Jihad Butleriano. Tutte le suddette civiltà ed etnie sono state abbastanza mature da governare l'evoluzione tecnologica informatica traendone solo il buono (ecco quindi gli "*Alt Futures*", i futuri alternativi). Per cui non ci sono personaggi perpetuamente collegati a scatolini come gli smartphone, giocatori compulsivi ed altri generi di zombie avulsi dalla realtà materiale ed assuefatti alla droga dell'iper connessione perpetua. Malgrado il progresso, tutti i mondi descritti hanno tenuto la barra dritta su un'evoluzione umana. Questo conferisce probabilmente anche ai futuri esaminati nelle Branche un retrogusto vintage anche laddove non contemplino futuri Asimoviani con imbarbarimento delle colonie abbandonate da imperi collassati.
In ***La Parola Sepolta***, addirittura, i lontani eredi di una colonia della razza umana hanno sviluppato notevolmente la spiritualità al punto da acquisire capacità extrasensoriali molto diffuse che sconfinano nella Magia. Ci arroghiamo questa visione (parzialmente ispirata, o meglio giustificata a posteriori grazie alla penna di Herbert), consci anche di non essere gli unici fedeli ad una visione misoneista del mondo. Nei film di J. Cameron (Avatar e SEQUEL) se ne trova un'altra implementazione, nel rapporto spirituale, naturale, dei Na'vi con Eywa (la divinità sincretistica degli Omaticaya). In nessuna delle branche, nessuna delle specie ha rinunciato alla sua dimensione spirituale sull'altare della produttività, ed a nessun regime è stato consentito di acquisire un grado di controllo spionistico come si è verificato nella Terra post 2002. Non solo, anche il legame con la Natura e gli animali è molto presente nella PluriLogia e, pur non prevedendo mai connessioni nervose 'hardware' come lo ***Tsaheylu*** dei Na'vi di Avatar (l'intreccio del fiocco caudale), contempla profonda sintonia spirituale e sovente si riallaccia al leitmotiv trasversale degli Animali Parlanti stile La Fontaine, senza però che qui si tratti di un mero espediente retorico sul genere di *parlare a nuora affinché suocera intenda* (ossia far parlare le bestie per educare gli uomini), ma al contrario il legame con l'Animale qui è parte integrante della visione anti specista che ha spinto varie razze a cercare un contatto al punto da sviluppare forme espressive comuni e mutualmente intellegibili. Questo sogno ha radici ancora più antiche (e dimenticate dai più, chissà perché … la mercificazione del corpo degli animali, ridotti a prodotto commerciale di una filiera industriale intensiva del cibo, ha reciso questo antichissimo desiderio, inducendo una sorta di alienazione autoreferenziale dell'umano), datando almeno alla leggenda dell'Anello di Rè Salomone, che conferiva al portatore la capacità di comprendere le lingue degli Animali. Possiamo dire che il legame con la natura animale (in particolare con quella Felina) è così forte in tutta la PluriLogia da surclassare anche i trucchi 'hardware' spicci della connessione nervosa diretta dello ***Tsaheylu*** dei Na'vi, essendo un legame dello spirito e del cuore, così forte da avere spinto a colmare l'abisso.

Altri illustri leitmotiv assenti

La mitologia di Star Wars e “La Forza”. Sebbene abbiano fortemente toccato l’immaginazione di molti autori, si trattava di qualcosa di concretamente non copiabile. Non avendo forma, solo un nome, e per giunta un nome così generico, praticamente l’immateriale leitmotiv di George Lucas o si copia integralmente e pedestremente, o non se ne riesce a farne nulla tout court. Sembra strano, ma è come protetto da DRM forte e intrinseco. Ha però un surrogato : la Magia dei Gatti. Sebbene la PluriLogia sia nata con la deliberata intenzione di essere una famiglia di trame Fantasy più che di SciFi, inevitabilmente queste sono spesso scivolate pian piano, talvolta crollando repentinamente, nel più familiare solco della fantascienza, per non dire proprio nella scienza futuribile, lasciando purtroppo meno spazio all’evocatività, alla libera immaginazione indefinita tipica del Fantasy. Ebbene a questa deriva frequente la Magia Felina fa eccezione, resiste inossidabile allo sgretolamento razionale. E anche quando, mai sazia, la fiamma indagatrice li assalta per spiegarli, l’inspiegabilità si arrocca semplicemente su un livello ancora più insondabile e magico, giungendo a lambire la divinità (I Clan Pardeschi ed il loro rapporto con l’Altissimo), l’alienità sopranaturale (i Fùrugatti ed i Fufìri e la loro inspiegata simbiosi con le misteriose entità elettromagnetiche) o l’insieme delle due cose (Gnàuli, Miagolieri e PIFs, addirittura Fugniére ed il Proto–Interrogativo Thòng, più primigenio ancora degli stessi Dei). Sicché, benché non sia reputato un genuino elemento Fantasy in senso esteriore, a ben vedere le prerogative dei felini della PluriLogia, sono la caratteristica più Fantasy dell’intera costruzione. Di ciò sia lode ai nostri “baffuti”, fonte costante di ispirazione.

About Us

SGRPB7 (Studio Giochi di Ruolo PolyBooks 7) è andata formandosi dalla aggregazione in più fasi, a partire dagli anni 80 sino all'ultima confluenza, a metà degli anni 90, tra gruppuscoli o singoli giocatori di giochi di ruolo, conosciutisi sia sul web che su IRC (Internet Relay Chats) che a tornei e raduni di appassionati.

Vì (Tarcìsio Astronnàrdi, 1964 : il nostro inflessibile, infaticabile ***editor***) non faceva parte di sottogruppi, e si considera il fondatore pur non potendosi intestare il libro dalla genesi più antica (***La Terza Guerra Interrogativa***), che spetta a ***Riddler***. Il primo sodalizio fu con ***Pàncer*** (Romèsto Trincagliùto, aka 'Doréamon', 1969), in occasione del riesame delle prime bozze di ***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani*** (che nacque per parto "unigenito" di ***Vì*** medesimo), a cavallo del millennio. Qualche anno dopo ci fu un avvicinamento ad Ermenegìsto Sarchiavizzàni (1979), che a sua volta estese la collaborazione a due conoscenti straniere plurimadrelingua, Arielle Heulengale ('Vixykatt', 1981) e Lenore Föwlinger (1986). ***Vixykatt*** si appassionò in particolare della branca ***La Terza Guerra Interrogativa***, sviluppandone parti e personaggi insieme ad Ermenegìsto Sarchiavizzàni. Pasquale Funo–Heinz ('***Citicispo***', 1984) si unì intorno al 1999, proponendo e sviluppando le bozze di ***G.E.G. di Napoli*** (lasciando però appena abbozzata la figura di Ràllen del Baluardo, che avrebbe poi affidato a 'Vixykatt'). Poco dopo a questa branca si unì Lenore Föwlinger e ancora in seguito Ermenegìsto Sarchiavizzàni. Romèsto Trincagliùto funse molto spesso da collante e da coordinatore, non essendosi dedicato a nessuna branca in modo particolare e preferenziale, per lo meno sino all'inizio dei lavori a ***Rocca di Stella***, che prese in carico insieme ad Ermenegìsto Sarchiavizzàni e a 'Vixykatt', ed anche a Vì. Lenore Föwlinger, forse <*> la più giovane del gruppo, si è incaricata di sviluppare le idee de ***I Venti del Giravàgo***, inizialmente affiancata anche da 'Citicispo', lavoro proceduto a strappi ed avvicendamenti ed infine espropriata da Vì.

Quanto a ***Riddler***, che aveva contattato ***Pàncer*** molto tempo prima, già nei primi anni novanta, ed aveva osservato con curiosità l'idea dei PoliLibri paralleli dall'esterno per lungo tempo, si unì soltanto nel 2001 ed a suo modo : restando cioè comunque piuttosto esterno e periferico, e portando in dote l'embrione primordiale de ***La Terza Guerra Interrogativa***, che vantava radici primordiali addirittura al 1976 ed aveva fatto qualche modesto balzo avanti nel 1990, restando però poi latente. ***Riddler*** ha dato qualche contributo anche a ***I Venti del Giravàgo***, in parti limitate, ma la sua branca di elezione è la più recente : ***La Parola Sepolta*** che è stata fusa ad un altro embrione, ***Anomalie Devianti***, non più esistente in modo autonomo ed inglobata nella prima. Tarcìsio Astronnàrdi, in primis, ed anche Romèsto Trincagliùto hanno scritto parti considerevoli del testo, inteso come tessuto connettivo. Arielle Heulengale si classifica più come una compositrice di microstorie, di episodi, di fotogrammi cristallizzati (lasciando poi volentieri ad altri di amalgamarli e soddisfare le relazioni cronologico – causali interne e la consistenza col resto). Lo stesso si può dire di ***Riddler***, piuttosto sintetico ai limiti della cripticità.

<*> *nessuno conosce l'età di **Riddler**, se ne possiede una, non avendola dichiarata e non essendosi mai fatto vedere fisicamente da alcuno.*

Gruppo____Nome____Nickname____Ruoli principali
Vì____Tarcìsio Astronnàrdi____‘Vì’____revisore, SciFi, consulenza scientifica, parti epiche – patriottiche, Russian Stuff, armi moderne
Q____Ermenegìsto Sarchiavizzàni____‘Tòtoro’____Fantasy, mitologia greca, Gatti, nomi, armi antiche
Q____Arielle Heulengale____‘Vixykatt’____Fantasy, mitologia e leggende gaeliche e norrene, cultrice di toponomastica, cinefila, romance, Gatti
Zeta____Lenore Föwlinger____‘Dæmonya’____psicologia, genere erotico, bozze a matita
Zeta____Pasquale Funo–Heinz____‘Citicispo’____psicologia, genere erotico
Pàncer____Romèsto Trincagliùto____‘Doréamon’____SciFi, Gatti, consulenza storica / sociologica, mappe e cartine
¿♠____???____‘Riddler’____Interrogativi, bizzarrie eccentriche. Pseudo Gatti. Demonologia